

銀河機攻隊 マジェスティックプリンス
オフィシャルアーカイブ
MAJESTIC PRINCE
OFFICIAL ARCHIVE



銀河機攻隊
マジェスティック
プリンス

銀河機攻隊
マジスティック
ブライズ
OFFICIAL ARCHIVE

CONTENTS

Chapter1

イラストギャラリー

004 イラストギャラリー

012 COLUMN1

オープニング集

Chapter2

キャラクター&メカニック

〈キャラクター〉

チーム・ラビッツ

014 ヒタチ・イズル

015 アサギ・トシカズ

016 クギミヤ・ケイ

017 イリエ・タマキ

018 スルガ・アタル

019 クロキ・アンジュ

チーム・ドーベルマン

020 ランディ・マクスウェル /

ラケシュ・チャンドラセカール /

バトリック・ホイル

MJP司令部

021 シモン・ガトゥ / テオーリア / ダニール

ゴディニオンクルー

022 スズカゼ・リン / 西園寺レイカ /

ルーラ・チャン / ナオミ

023 ジークフリート・フォン・ヴェスターナッハ /

ジュリアーノ・ヴィスコンティ / ナトリ・シオン /

山田ベコ / ビット艦クルー (イズル)

024 ビット艦クルー (アサギ、ケイ、タマキ、スルガ)

GDF

025 アマネ・ハツキ / コミネ・ダイ / ソリグ /

ジョン・スミス / シラト

ウルガル

027 ジアート

028 ガルキエ / ドルガナ / ルメス

029 ラダ / クレイン / ルティエル

〈メカニック〉

MJP / GDF

030 AHSMB-005 レッド5

032 AHSMB-001 ブルー1

034 AHSMB-002 パープル2

035 AHSMB-003 ローズ3

036 AHSMB-004 ゴールド4

037 AHSMB-006 ブラック6

038 ゴディニオン

039 ビット艦

040 MF-86A ライノス / MF-86T (練習機)、

82式高機動戦闘兵器 (メガラプトル) /

簡易型多用途戦闘デバイス

041 GDF大型母艦 (CS) / GDF標準戦闘母艦 (CSV) /

GDF標準強襲戦闘母艦 (AVS) /

GDF標準戦闘艦 (BB)

042 GDF標準護衛艦 (CCS) / GDF汎用宇宙戦闘機 /

テオーリア機 / ダニール機

ウルガル

043 ジアート機 / クレイン機 / ラダ機

044 ルメス機 / ドルガナ機 / ルティエル

045 ウルガル機動兵器 / ウルガル艦艇 / ウルガル戦闘機

046 モニターグラフィックス

Chapter3

ワールド&ストーリー

〈世界観解説〉

050 新宇宙歴の世界

054 J・U・R・I・Aシステムとは?

056 アッシュ開発史 ハイモブからアッシュへ

058 ウルガルとその神話体系

〈ミッション解説〉

060 オペレーション・サルヴァーレ

061 監視レーダー再設置

062 オペレーション・ナイトブロウ

063 オペレーション・ナバロン

064 オペレーション・サンダーボルト

066 オペレーション・アレス

067 オペレーション・イオウトー

068 オペレーション・ゴライアス

069 ヴェスタ基地防衛

070 グランツェーレ都市学園防衛

071 オペレーション・イーグルランテッド

072 オペレーション・ヘブンスゲート

〈ストーリー解説〉

074 #001-024ストーリー

082 COLUMN2

エンディング集

Chapter4

設定資料集

〈メカニック〉

084 AHSMB-005 レッド5

088 AHSMB-001 ブルー1

090 AHSMB-002 パープル2

092 AHSMB-003 ローズ3

094 AHSMB-004 ゴールド4

098 AHSMB-006 ブラック6

099 MF-86Aライノス / MF-86T (練習機)

100 82式高機動戦闘兵器 (メガラプトル) /

簡易型多用途戦闘デバイス

101 AHSMB-006B シュライク /

大中華連合・先進襲撃機械II型鳳凰 /

ペラロシラム・P1MO-2サラカブート

102 ゴディニオン

104 ビット艦

106 GDF艦艇

108 ジアート機 / テオーリア機 / ダニール機

109 クレイン機 / ドルガナ機

110 ラダ機 / ルティエル機

111 ルメス機 / ウルガル機動兵器

112 ウルガル艦艇

〈キャラクター〉

113 ヒタチ・イズル / アサギ・トシカズ

114 クギミヤ・ケイ / イリエ・タマキ

115 スルガ・アタル / クロキ・アンジュ

116 チーム・ラビッツ

118 シモン・ガトゥ / スズカゼ・リン /

西園寺レイカ /

ジークフリート・フォン・ヴェスターナッハ /

ジュリアーノ・ヴィスコンティ

119 テオーリア / ダニール / 山田ベコ /

ルーラ・チャン / ナオミ

120 ビット艦クルー / ナトリ・シオン

121 ランディ・マクスウェル /

ラケシュ・チャンドラセカール /

バトリック・ホイル / アマネ・ハツキ /

コミネ・ダイ

122 ソリグ / ジョン・スミス / シラト

123 ジアート / ガルキエ / ドルガナ

124 ルメス / ラダ / ルティエル

125 クレイン

〈美術〉

126 美術設定

Chapter5

メイキング

130 元永慶太郎 (監督) インタビュー

134 則座 誠 (副監督) コメント

135 佐光幸恵 (総作画監督)

高岡じゅんいち (総作画監督)

牧 孝雄 (総作画監督) コメント

136 オレンジ (CGアニメーション) インタビュー

140 吉田玲子 (脚本) インタビュー

144 鈴木貴昭 (軍事・SF考証) インタビュー

148 谷 裕司 (MJPメカデザイン) インタビュー

150 森木靖泰 (GDFメカデザイン) インタビュー

152 渡辺浩二 (ウルガルメカデザイン) インタビュー

154 岩畑剛一 (セットデザイン) インタビュー

155 前田 実 (美術監督) インタビュー

156 相葉裕樹 (ヒタチ・イズル役) インタビュー

158 浅沼晋太郎 (アサギ・トシカズ役)

日笠陽子 (クギミヤ・ケイ役)

井口裕香 (イリエ・タマキ役)

池田純矢 (スルガ・アタル役) コメント



イラストギャラリー

ILLUSTRATION GALLERY

多様なメディアを飾った
イラストレーションの数々を紹介。



Chapter

I



デザイナービジュアル
原画／平井久司 仕上げ／石黒けい 3DCG／オレンジ 撮影／桑野貴文





アニメ横断ガイド 原画／高岡じゅんいち 仕上げ／石黒けい 背景／スタジオちゅーりっぷ 撮影／桑野貴文



月刊 Newtype 2012年 11月号（角川書店） 原画／平井久司 仕上げ／石黒けい 背景／スタジオちゅーりっぷ 撮影／桑野貴文



月刊 Newtype 2013年 1月号 (角川書店) 原画/佐光幸恵 仕上げ/真壁源太 撮影/桑野貴文



月刊 Newtype 2013年 2月号 (角川書店) 原画/佐光幸恵 仕上げ/真壁源太 撮影/桑野貴文



月刊 Newtype 2013年3月号 (角川書店) 原画/佐光幸恵 仕上げ/竹内優太 3DCG/オレンジ 撮影/桑野貴文



月刊 Newtype 2013年4月号 (角川書店) 原画/佐光幸恵 仕上げ/石黒けい 3DCG/オレンジ 撮影/桑野貴文



月刊 Newtype 2013年 5月号 (角川書店) 原画/佐光幸恵 仕上げ/真壁源太 背景/スタジオちゅーりっぷ 撮影/桑野貴文



月刊 Newtype 2013年 6月号 (角川書店) 原画/佐光幸恵 仕上げ/真壁源太 背景/スタジオちゅーりっぷ 撮影/桑野貴文



アドトレジャービジュアル 原画/平野真司 仕上げ/山本智博 SDCG/オレンジ 撮影/森野貴文



タタキバトルビジュアル イラスト/若林司 背景/ネジジオリョーランド 撮影/森野貴文



コミックマーケット85イメージビジュアル 原画/佐光幸恵 仕上げ/石部けい、伊藤祐香、坂上直治、松尾健史 撮影/森野貴文



2ND OPENING
「PROMPT」

#013-#023

作詞：オノダヒロユキ / 作曲：古代祐三 /
編曲：宮永治郎 / 歌：昆夏美

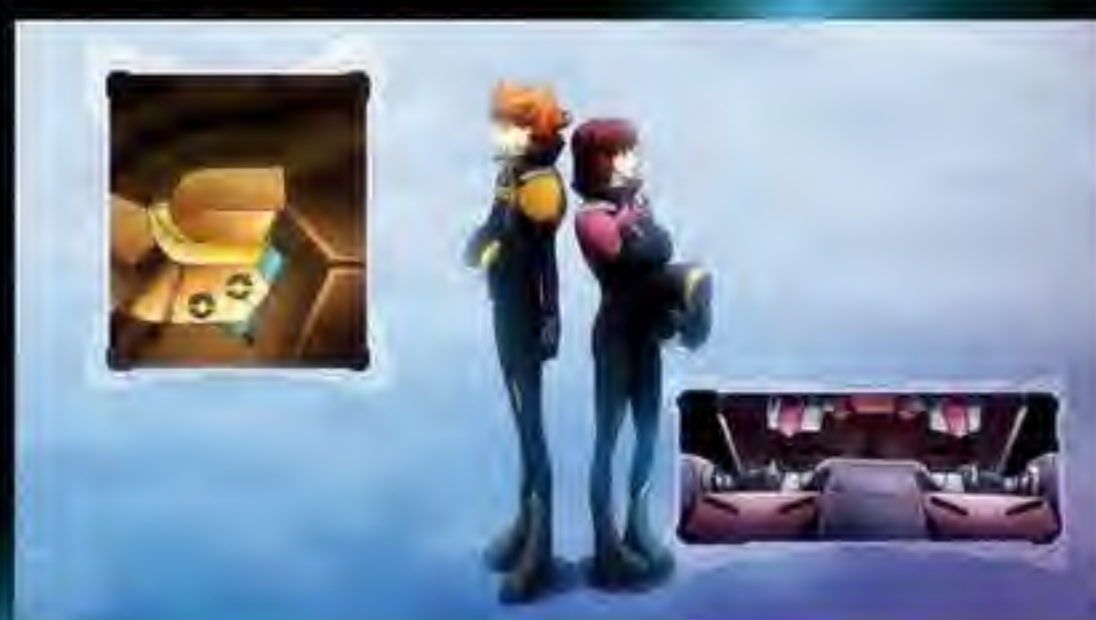


1ST OPENING

「私は想像する」

#002-#012

作詞・作曲：石川智晶 / 編曲：Zelig works /
歌：昆夏美



キャラクター & メカニク

CHARACTER & MECHANIC

物語を彩るキャラクターと
メカニクへの理解を深める。



Chapter

ヒタチ・イズル

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作戦中隊／階級：少尉
年齢：16歳／趣味：漫画描き
性格・特徴：ポジティブ、明朗快活、単純／認識番号：MS011-13-78

アッシュ搭乗者としてグランツエーレ都市学園で訓練を受けていた少年。チームラビッツのリーダーとしてレッド5に搭乗する。

性格は明るくポジティブ。物事を素直に受け止める純真な部分を持つ。訓練時代以前の記憶は消されている（これは他のメンバーも同様）が、学園で読んだ多くのマンガに影響され、自分がマンガの主人公のようなヒーローになるという夢を持っている。また、マンガを描くことが趣味。

パイロットとしてはアサギ以上に優秀で、ハーモニックレベルも高い。ある時期を境にアッシュ搭乗時に「覚醒」によって超人的な力を発揮するようになるが、それによって身

吉田玲子キャラクター解説

イズルは「希望」でしょうか。光のような存在で、周りが暗くなっても自分の純真さを曇らせず、周りを明るくする。そんなキャラです。

私服

体（DNA）に異常をきたしてしまっただけ。しかし最終決戦においては皆を守り、皆で生きて帰るためにと体をおして戦った。

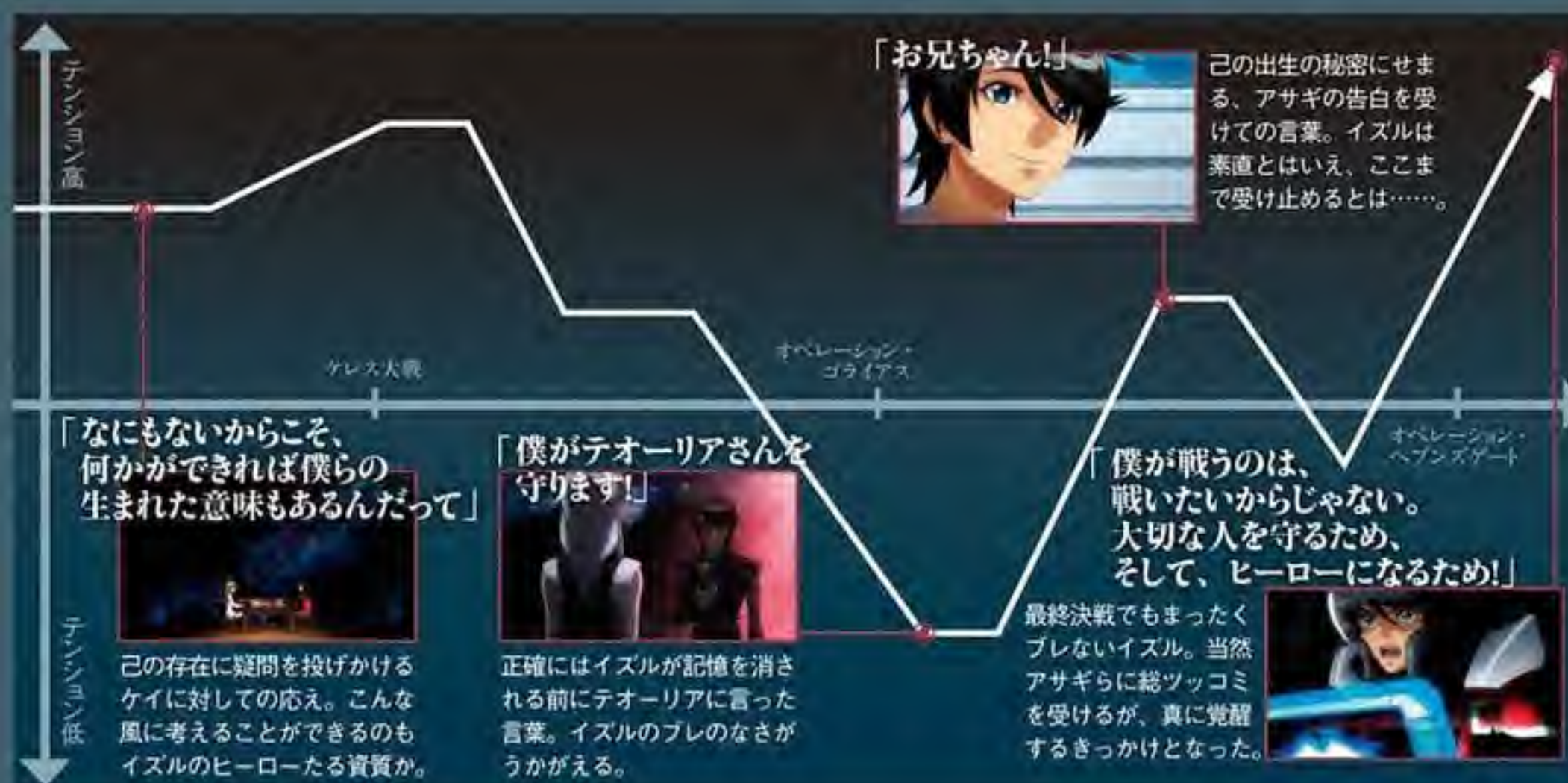
なお、その出生はウルガル人テオリアとMJP司令シモンの遺伝子を掛け合わせたものであり、父方遺伝子はアサギと同じ。つまりアサギとは異母兄弟である。



表情集



性格を反映してか、穏やかな表情が多かったイズル。左上のような人相はアッシュに乗り取られてもしなさそうではある。アサギと兄弟ゆえか、やはりイケメンの部類？



ヒタチ・イズル ザンネンからヒーローへの道

アッシュのパイロットになる以前から、一貫して皆を守るヒーローになりたいと願っていたイズル。アッシュに取り込まれる危機を幾度となく乗り越えながら戦いぬぎ、最後はヒーローとなることができた。ヒーロー像は色々あるが、めげない、諦めないこともヒーローの大事な要素ということを教えてくれる。

アサギ・トシカズ

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作戦中隊 階級：少尉 年齢：17歳

趣味：盆栽 性格・特徴：生真面目、皮肉屋、あがり症、胃痛持ち

認識番号：MS011-12-41

私服

吉田玲子キャラクター解説

色々悪いほうに考えたりして、イズルほど楽天的ではないですね。イズルが光なら、アサギは影でしょうか。

水着

MJP制服

検査着

体操着

上着なし

パイロットスーツ

GDF制服

ヘルメット着

表情集



クールなタイプではあるが、イズルにツッコミを入れるときなどは容赦なく顔は崩れる。ルックス自体はイケメンなのだが……まさに「ザンネンイケメン」だ。

チームラビットの最年長であり、ブルーのパイロット。アッシュの操縦技術や状況の判断にも優れる。性格は基本的に冷静で真面目だが、ナーバスでプレッシャーに弱い面があり、ここ一番で決めなければいけないというような状況では、緊張によって本来の力を出すことができない。また、それゆえ神経性の胃炎に悩まされ、胃薬が手放せない。「本能で動かす」という側面があるアッシュとは、その性格から折り合いが良くない部分があり、ハーモニックレベルもチーム内では当初低め。最年長者としての自負が、自分とは逆にパイロットとして飛躍的に成長するイ

ズルに引け目を感じ焦っていた時期もあった。しかし自分にできることをすればいいと悟ってからは逆にハーモニックレベルも高くなり、イズルとは違う形のリーダーシップを発揮、チームを引っ張る存在となる。なお、明確な好意というほどではないが、同じチームのケイが気になるようである。



「俺たちみんながヒーローになろう。
イズルのヤツが悔しがらうくらいにな！」



イズルの身を案じ、これ以上アッシュに乗せること無く戦いを終えようと皆と誓うアサギ。真のリーダーとなった瞬間だ。

「いろいろ痛いんです……」

パイロットとしてアンジュやイズルと差が開く様に落ち込むアサギ。胃が痛くなる理由がまたひとつ増えてしまった。



「オレが残る！」



リーダーシップを発揮し決断を下しながらも胃をおさえるアサギ。彼らしい要素が詰まったシーン。

自分にできること……敵を足止めし、エースのイズルが強敵と戦える状況を作り出す。自分を認め殻を打ち破った。

「お前はエースの仕事をしろ！」

アサギ・トシカズ
ザンネンから
ヒーローへの道

最年長であり、自分の力にも自負があったためイズルやアンジュに追い越されることに悩んだが、最終的には乗り越えている。また、後半はイズルやアンナへの対応も兄・年長者としての自覚に満ちており、チームラビットにおいてはもっとも目に見える成長を遂げたといえる。

K E I K U G I M I Y A クギミヤ・ケイ

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作戦中隊／階級：少尉
年齢：16歳／趣味：お菓子作り／性格・特徴：冷静、理知的、味覚音痴
認識番号：MS011-13-26

戦況の解析と僚機への指示を行うパイロット2のパイロットに相応しく、チームラビッツのメンバーではアサギと並んで冷静な性格。聴覚が非常に優れており、機器を使っても感知できない特殊な電波を「聴く」ことができる。タマキとは対照的に長身でスレンダーなモデル体型。極度の甘党で、趣味でケーキを作っている。舞うこともあるが、色味とあまりにも甘すぎる味付でおおむね不評である（ケイ自身は美味しいと思っている）。

時として辛辣な態度をとることもあるが、タマキの面倒を見たりアサギの体調を気遣ったりと、非常に仲間想いな一面も。チーム内で同じ女性という点も、特にタマキからは非常に慕われている。また、イズルに対しては戦闘において窮地を助けてもらったことをきっかけに、恋愛感情に近いものを抱くようになった。以後はイズルとテオリアの関係に気をもんだり、内面はごく普通の16歳の女の子である。

吉田玲子キャラクター解説

ケイは静でタマキは動。冷静沈着だけど、何かふつふつとかかえている……。ケイはそんなキャラクターです。

私服



エプロン



ヘルメット着



GDF制服



パイロットスーツ



対比図



水着



検査着



体操着



表情集



表情集の顔は割とすましたものが多いが、本編では沈着冷静という言葉では形容できないほどコミカルな表情も多い。だが、それも魅力の一つだろう。

「私たち、どうしてこんなところにいるのかな」



初の実戦後に、寄り辺のない身であることを実感し不安に思うケイ。その間に返すイズルの言葉も印象的。

「いつものタマキのままで、いいんじゃない？」



パトリックの好意に気づけなかったことを悔いるタマキにかけたケイの言葉。単なる慰めではなくケイの本心なのだろう。

「やめなさい！なんてことするのよ！」



イズルのスケッチを破こうとしたアンジュに思わずビンタ。その後ちょっと後悔するのケイらしい。

「あなたはヒーローになるんでしょ！」



アッシュに取り込まれたかのように戦うイズルに、正気に戻るよう呼びかけるケイの必死の叫び。その姿はまさにヒロイン。

クギミヤ・ケイ ザンネンから ヒーローへの道

冷静に見ていくと、ザンネンな部分が意外に少ないケイ。甘さに対する好みはともかく、いって言えばコミュニケーション能力だろうが。しかし相手を思いやり理解できるのであとは表現するだけ。脱・ザンネンは目前かもしれない。

イリエ・タマキ

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作戦中隊。階級：少尉。年齢：15歳

趣味：恋愛情報収集。性格・特徴：スピード狂。おおらか。惚れっぽい

認識番号：MS011-12-04

ローズ3のパイロットを務める少女。20Gもの加速度が発生するローズ3の操縦にも耐えられる、耐G性に優れた身体を持っている。

性格は天真爛漫で、細かいことは気にしないタイプ。また、15歳とチームラビッツ最年少であることを鑑みても子供っぽい部分がある。思ったことや自分の希望をストレートに表現するという、本能に忠実な生き方をしている。そのため、初期はスルガとともにチーム内でも高いアツシュとのハーモニックレベルを誇っていた。本能に忠実という部分は特に恋愛方面において発揮されているようで、自分の好みのイケメンを見るとすぐにアプローチをはじめ。

食欲も旺盛で、てんこ盛りにしたご飯と大好物である塩辛を食べるのが至福の瞬間。

チームラビッツを家族のように思っており、特にケイに対してはなついている。その性格ゆえにムードメーカーとして、実戦に慣れないチームラビッツの緊張をほぐしていくという、ある種重要な役割を果たした。



表情集



そのコミカルな性格からか、いわゆる「顔芸」が多かったタマキ。下段中央のような顔をして本気で怒っている様はちょっと想像しにくいかもしれない。

イリエ・タマキ
ザンネンから
ヒーローへの道

もともと本能に忠実&マイペースタイプなため、タマキの本質は戦いを通じてあまり変わることはなかったようだ。しかしそれは、タマキの場合悪いことではないだろう。パトリックの気持ちに気づかなかったことを悔いるタマキに対して、ケイが投げかけた「タマキはそのままがいい」という言葉にそのことが集約されている。

「苦手なのに任務やる
ケイって立派だと思うの!」

ケレス大戦

いつも天真爛漫なタマキにも不服や不満はあること、そして人を素直によく見ているのが分かる。ちょっとタマキの見方が変わる!?

「一度くらい
デートしたかった——!」

敵の攻撃で損傷を受けピンチに陥った時の魂の叫び。タマキらしいといえるが、一度もしたことがなかったとは……。

「おいしい……
すっごくおいしい!」

涙をこらえ、パトリックが遺した塩辛をかきこむように食べるタマキ。これならパトリックもうかばれるというものだ。

「塩辛パワー!!」



パトリックの仇・ルティエル機を追い回すタマキ。それを見て「タマキは絶対に退がない」と確信するケイも熱い。

スルガ・アタル

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作戦中隊 / 階級：少尉

年齢：16歳 / 趣味：銃弄り、兵器スペック暗記

性格・特徴：陽気、軍事マニア、絶対記憶 / 認識番号：MS011-13-88

長距離狙撃および射撃兵装の運用に特化したアッシュ・ゴールド4のパイロットを務める。明るくノリもよく、それでいて場の空気を読むこともできるという、一般的には人望を集める性格だ。しかし重度の兵器マニアで何かにつけて兵器を例えに出し、オタク的なウザさを発揮してしまい、趣味のナンバもなかなか成功しないザンネンなどところを持つ（ただし、ナンバが趣味の割には根は非常に純粋なようである）。なお、イズルらと同様学園入学時に記憶を消されているが、本人にはおぼろげに過去の記憶が一部残っているようである。その記憶ゆえか、他のメンバーに比べ家族に対する思いが強い傾向にある。

吉田玲子キャラクター解説

イズルとアサギ、ケイとタマキは対になるような関係ですが、スルガは1人マイペースで進むキャラですね。

私服

自分の願望、欲望にストレートでマイペースな性格が作用しているのか、初期ではタマキと並んでアッシュとのハーモニックレベルは高かった。知識を活かした多種にわたるゴールド4の兵装運用にも長けている。戦場においては後方から狙撃で味方を援護する。



表情集



タマキほど大げさではないが、屈託のない表情が多いスルガ。ネコミミのような髪型がキュート。メガネを着用しているがスナイプの腕は一級。伊達メガネか!?



スルガ・アタル ザンネンから ヒーローへの道

ミリタリーに関する知識を無駄に披露するというザンネンな部分はあるが、マイペースな性格のスルガ。アサギやイズルのような、ヒーロー的な存在へのあこがれもそれほどではなかった。その分、自身の傍に居てくれる人を常に求めている節がある。ナンバが趣味なものもそれゆえかもしれない。



クロキ・アンジュ

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作戦中隊

階級：少尉 年齢：15歳

趣味：不明 性格・特徴：二重人格。認識番号：MS012-21-17

元はグランツエーレ都市学園のパイロット候補生であったが、量産を前提としたアッシュ・ブラック6のパイロットに抜擢される。それだけに能力的には非常に優秀で、個々に秀でた部分を持つチームラビッツのメンバーと比べてもその秀でた部分を上回るほど。また、専属クルーのいないブラック6の整備を自分で行うこともできる。男女のどちらであるかは明かされていないが、ルックスも美形である。

性格は基本的には大人しく礼儀正しいが、アッシュに搭乗した際はジュリアシステムの影響から非常に凶暴な性格となり、敵味方の区別な

く口汚く罵りながら戦うというザンネンな部分も併せ持つ。もっとも、優秀であるだけに戦闘力はチームラビッツのメンバー以上に高い。なお、本人はこの豹変する性格について自覚があり、矯正しなければならないと思っている様子。

着任当初はその極端な性格からチームラビッツも対応に戸惑っていたが、徐々にうちとけ、(相変わらず罵りながらも)お互い信頼を得るに至った。最終決戦時にはチームドールマンのチャンドラとともに量産アッシュ部隊を率いるパイロットとして活躍した。

吉田玲子

キャラクター解説

チームラビッツを見る外側からの目、というポジションです。性別がわからないのでセリフ回しは苦労しました。私個人は男の子なんじゃないかと思って書いています。

私服



ヘルメット着



パイロットスーツ



表情集



性別はわからないが、整った顔立ちであることは間違いない。アッシュ搭乗中はもっと三白眼でアブない目つきになる。

「アッシュに乗ると、何か違う自分が出てくっというか」



チームラビッツとドーベルマン、ジークフリートらが開いた歓迎会に参加。異変を自覚していることがわかる。

「よろしくお願いします…先輩…」



チーム・ラビッツと初顔合わせの際の台詞。気弱な美少年(美少女)という印象ではあったが……。

「ボケボケしてないで、あのデザートだかジェラートだかトメートだかポテートだかいうウルガル野郎を叩き潰してこい!!」



作戦前に立てた「罵らない」という誓いもどこへやら。新コンビを組んだチャンドラも先が思いやられる(?)。

「速さだけが取り柄の豚野郎め!」



着任早々のウルガルとの戦闘でいきなり凶暴化。これにはイズルたちもゴディニオンクルーもびっくり。



グランツエーレ都市学園でのチームラビッツの演習を見学。その表情は厳しく、己の行く末を見ていたのか。

クロキ・アンジュ ザンネンから ヒーローへの道

強烈な印象を与えるキャラクターとして登場したアンジュ。凶暴化する自分に自覚があるだけに、その克服は最後まで彼の命題だった。結局のところうまくはいかなかったようだが、そんな自分を受け入れてくれる仲間がで、また違う形である意味「克服」することができたといえるのではないだろうか。



チームドーベルマン



正式名はMJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一作戦中隊。チームラビッツ以前にMJP機関によって作られた、第二世代の適合者によって結成されているチーム。メンバーはランディ・マクスウェル、ラケシュ・チャンドラセカール、パトリック・ホイルの3名。

ランディ・マクスウェル

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一作戦中隊 / 階級：大尉 / 年齢：23歳
趣味：映像観賞、通販、ナンパ
性格・特徴：豪放磊落、後輩思い、自信家
認識番号：MH108-11-15

チームドーベルマンのリーダーではあるが、おふざけやいたずら好きな気のいい性格。仲間や後輩であるチームラビッツの面々に対する面倒見も良い。オペレーション・イーグルランデッドにおいて戦死。



ラケシュ・チャンドラセカール

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一作戦中隊 / 階級：大尉 / 年齢：23歳 / 趣味：数学パズル、料理 / 性格・特徴：生真面目、理知的、一途 / 認識番号：MH108-11-05

チームにおいて、もっとも真面目で冷静な性格。ランディのボケに対するツッコミの立場。オペレーション・イーグルランデッドを唯一人生に残り、後にアンジュと量産アッシュ部隊のリーダーとして活躍した。



パトリック・ホイル

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一作戦中隊 / 階級：中尉 / 年齢：22歳
趣味：利き紅茶、読書
性格・特徴：おっとり、天然、お坊ちゃん
認識番号：MI002-01-67

おっとりした性格。ランディが計算されたボケならパトリックは天然ボケといえるポジション。タマキに好意を持っていたが、オペレーション・イーグルランデッドで戦死。直接その好意を伝えることはできなかった。





MJP司令部

ウルガルとの戦争において、ウルガルに対抗できる戦力（アッシュやゴディニオンなど）を整え、そのパイロットの育成を指導した。その立場ゆえ、他国首脳部も知らない重要な事実を知っている。

シモン・ガトウ

Profile

所属：MJP司令部 階級：大佐 年齢：不明
趣味：不明 性格・特徴：無口・厳格
認識番号：MA001-01-12



チームラビッツにも厳しく接するが、その厳しさは親の目線という側面もあったようだ。

MJPの司令官を務める人物。過去の怪我が原因でゴーグルと杖を常に使用している。テオリアとの接触によりウルガルの情報を一早く入手し、ウルガルとの戦争に備えた。イズルやアサギにはシモンの遺伝子が使われている。



テオリア

ウルガルの「狩り」の伝統に異を唱えウルガルから亡命し、MJP機関に保護されている少女。その正体はウルガルの皇女（ブレ・エグゼシア）であり、ジートの妹でもある。MJP機関にジュリアシステムの技術と、そのパイロットを育成すべく自身の遺伝子を提供（イズルは「息子」にあたる）した。



ダニール

テオリアとともに亡命してきたウルガル人。テオリアのボディガード兼世話役を務める。性格は生真面目でテオリアの身を第一に考え行動する。



テオリアに常につき従うダニール。火星で難破したウルガル戦艦の調査を手伝ったことも。



可憐な少女、という印象ではあるが、決戦時には自身も機動兵器に乗って前線に立った。

ゴディニオンクルー



ウルガルとの戦闘において最前線に立つゴディニオンのクルー。それゆえ指揮官からアッシュのメカニック、医療スタッフに至るまで優れたスタッフが集まっているが、なぜか女性が多い。

イスルたちの素性についても知っており、彼らを戦わせることに思い悩んでつい酒の量が多くなることも。



Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作戦中隊
階級：少佐 / 年齢：28歳 / 趣味：利き酒、無重力ダンス、小型艦操縦 / 性格・特徴：面倒見がいい、苦勞性、泣き上戸 / 設定番号：MD481-54-78

スズカゼ・リン

グランツェーレ都市学園でパイロット教導員をしていた（自身もパイロットの経験を持つ）が、教え子であるチームラビッツの実戦配備に伴い、ゴディニオン艦長に就任。厳しい面と繊細な面があり、イスルたちを非常に気にかけている。



スズカゼやルーラと飲み屋に行くこともしばしば。スズカゼの良き相談役である。

西園寺レイカ

ゴディニオンのチーフメカニック。スタイル抜群の女性だが、なぜか「おやっさん」と呼ばれている。実家は製薬会社・西園寺製薬。スズカゼとは幼少からの幼なじみ。



ナオミ

ゴディニオンの看護師。ルーラとともにチームラビッツの検査などに立ち会う機会が多い。



看護師の腕は優秀。ケイのケーキを食べたイスルの養生をしたこともある。



ルーラ・チャン

ゴディニオンの船医。アッシュのパイロットであるイスルたちの心身の状況（ハーモニックレベル）をケアし、必要であればスズカゼに進言も行う。



スズカゼ、レイカとルーラは兵学校の同期だ。



ゼックフリート・フォン・ ヴェスターナッハ

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作
戦中隊 階級：中尉 趣味：スポーツ全般
プログラミング 性格・特徴：生真面目、理
論派、心配性 認識番号：MF701-41-65



ジュリアーノ・ ヴィスコンティ

Profile

所属：MJP機関特殊宇宙戦闘大隊第一二作
戦中隊 階級：中尉 趣味：料理、パカンス
性格・特徴：楽観主義、享楽家
認識番号：MF701-41-60



ゴディニオンの通信士。
スポーツマンタイプのイ
ケメンで、ジュリアーノ
とは兵学校時代からの縁。
性格は非常に真面目。

ゼックフリートと同じく
通信士を務める。優男風
のイケメンだが、兵学校
時代は素行不良だったら
しい。女性には紳士。



山田ペコ



広報活動時に、クライアントの
不本意な演出提案に烈火のごと
く怒ることも。

チームラビッツの生活やスケジュールの管理
を担当しているスタッフ。なぜかいつもどて
らを着ている。愛車のドライビング技術も含
めて仕事面では非常に有能。



ナトリ・シオン



「腹が減っては戦はできぬ！」
とばかりに、決戦のさなかもお
にぎりをふるまった。

グランシェーレ都市学園の学食で働いていたが、
配置換えによってスターローズで働いている。最
終決戦時にはゴディニオンにも搭乗している。

ピット艦クルー

特殊な兵器であるチームラビッツのアッシュの運用は専属のメカ
ニックによる細かな調整を必要とする。機体を預かるメカニック
とパイロットは一連托生であり、それぞれチームごとに独自の絆
が生まれることとなった。



ダン デガワ マユ



意外と（？）常識
人が多いイズルの
ピットクルー。紅
一点のマユはかな
りフランク。

イズルのピットクルー

メンバーは5人。右から2番目のダンを父親
役とした家族（兄弟）のような間柄である（実
際には血のつながりはない）。イズルの描く
マンガを読んで感想を述べたりすることもある。



ケイは妹分ではあるが、ケーキの味についてはやはり……。

ケイのピットクルー

メンバーは麗しいお姉さまばかりで、元ファッションデザイナー志望や元メイク志望などメカニックとしては変わり種のメンバー。ケイをお嬢とよび、妹のようにかわいがっている。



マリー ロナ ジェーン イリーナ



アサギは年端もいかないアンナに励まされることも。

アサギのピットクルー

血のつながった孫子の3代でメカニックをしている。アンナはまだ少女だが生まれた時からアッシュに接していたため腕は確か。ただ、口が悪く手も早い江戸っ子タイプ。



ディエゴ アンナ マテオ



見た目通り脳筋な3人だが、スルガとは趣味は合う様子。

スルガのピットクルー

スルガとは反対のマッチョなトリオで構成。イズルたちがルーツを知る中、自分には兄がないことを気にかける(?) スルガに「自分たちをアニキと呼べ!」ともちかける。



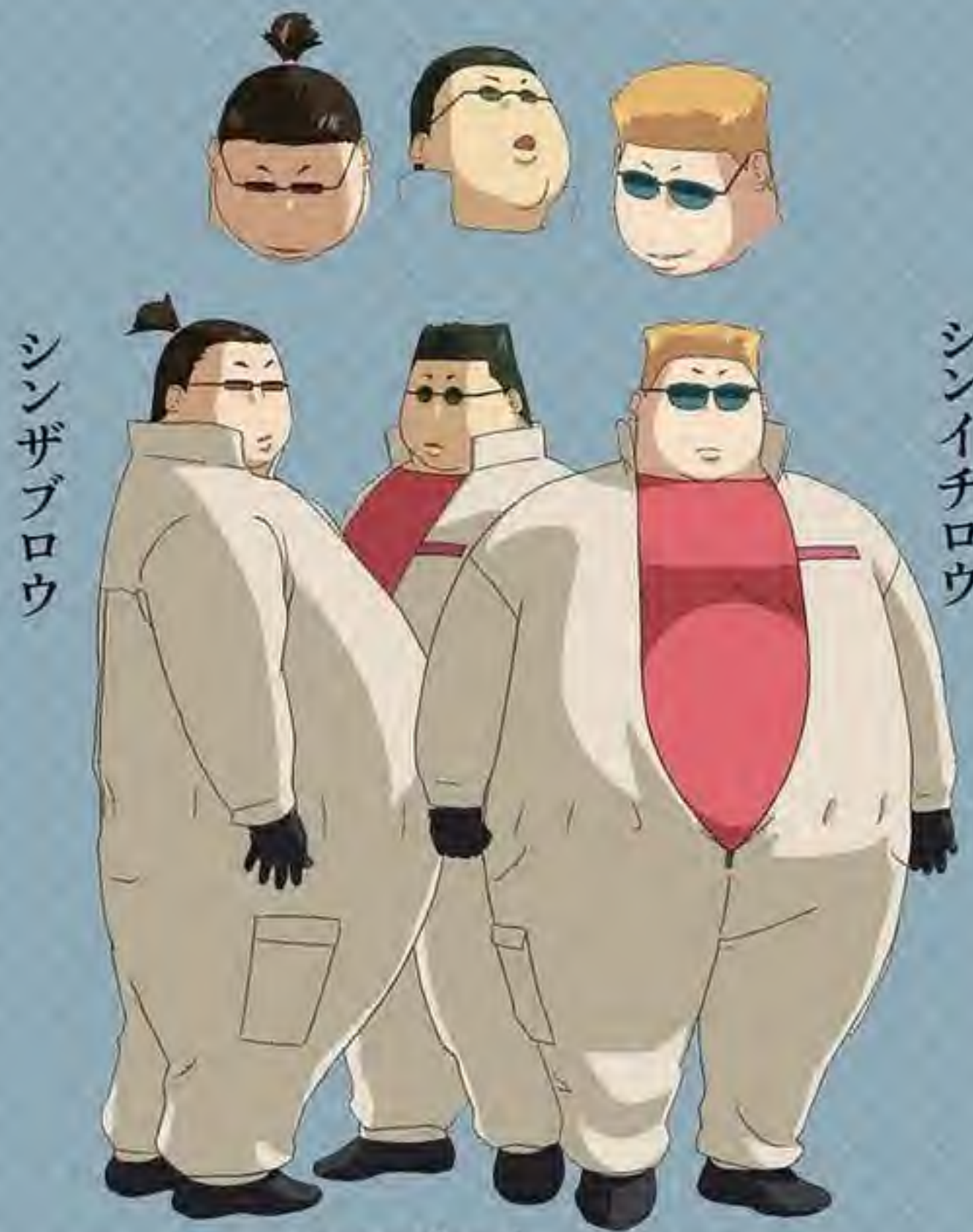
ヒデユキ



5チームの中では珍しくパイロットがクルーをひっぱる。

タマキのピットクルー

兄弟ではないが、なぜか全員似たようなメタボ体型でメガネ(サングラス)をかけている。イケメン好きなタマキとしては当初は不満があったようだが、最後には彼らを信頼していた。



シンジロウ



GDF

各経済機構が選出したメンバーによって構成されるGDF。そのため上層部はウルガルとの戦闘以外に自経済圏の利益を基準に動く傾向がある。

アマネ・ハツキ

Profile

所属 - GDF統合国防総省統合参謀本部
階級 - 大尉（後に大佐） / 年齢 - 26歳
趣味 - カクテル作り、旅行、食べ歩き
性格・特徴 - 心配性、思慮深い

GDFの情報士官だったが、コミネに登用され現場で指揮をとる中でその能力が開花、わずか一日で大尉から大佐になる異例の昇進を遂げた。スズカゼは兵学校時代の先輩にあたり仲もよく一緒に飲みに行くことも多い。



決戦時には艦隊総指揮を任されるほど能力は高い。



ゾリダ



GDFの司令長官。同時に環太平洋アジア連合防衛省でもある。それゆえ自経済圏の優位確保と戦争を優位に導くことの板挟みに悩んだ。



コミネ・ダイ



オペレーション・ナイトブローでは部隊の種別を読み誤った。



統合参謀本部参謀次長。極端に無能というわけではないが、己のメンツや手柄に囚われ正しい指揮がとれず味方を窮地に追い込んだ。



シラト

統合軍外惑星方面軍士官（中尉）。アマネ同様、GDF上層部の我田引水ぶりを憂う。



ジョン・スミス

統合軍外惑星方面軍大尉。アッシュによるウルガル撃退を素直に喜んでいた。

キャラクター対比表

GDF/MJP比較



チームラビッツ・ドーベルマン比較



GDF軍人比較



全ピットクルー比較



OTHERS

GDF制服



MJP制服



チームブルー



学生用パイロットスーツ



MJP学生



ジアート

吉田玲子キャラクター解説

ウルガル人の理想像として描きました。本能に忠実、それがあるべきウルガル人の姿です。テオーリアとの関係や二人の母親なども描きたかったですね。



汎銀河統一帝国ウルガル人の第二皇子（ブレ・エグゼス）にして、現皇帝ガルキエの異母弟。また、ブレ・エグゼシアたるテオーリアは実妹である。

端正なルックスだが、その内面は非常に豪放でありひと言で言い表すなら己の望むままに本能のままに生きる人物だ。特に、ウルガルの間で尊ばれるシカールに対する執着は並ではない。ジアートは獲物に対する態度も他の多くのレガトゥスとは異なり、自身が認めた獲物の実力が高ければ（というより、そういった対象しか相手にしないのだが）、一種の敬意すら払い、お互い全力で戦う

ことを無上の喜びとしている。また、兄であるガルキエや妹テオーリアには敬愛の念も持っており、特にウルガルから亡命したテオーリアについては非常に気にかけていた。

このように武一辺倒の人物というわけではなく、テオーリアの動向を探るべく知略を巡らせたり、戦う相手である原生生物に地球人の特異（と彼らには見える）な行動やその本質について慮ったりといった「頭脳派」としての一面も持つ。文武に優れた次世代のウルガルを背負って立つに相応しい度量を備えた人物といえよう。



イズルとレッド5はジアートが認めた称賛に値する「獲物」であった。テオーリアは狩りと同等以上にジアートが執着した対象だ。



表情集

本能のおもむくままに感情をむき出して戦うジアートらしく、表情は豊か。その一方で敬意を払う対象ではない人物などには非常に冷酷な表情と態度を見せることも。

ジアート 新たなる進化への道

自分の望む姿を叶えるべく行動するイズルたちと異なり、最初からウルガル人として理想の（完成された）キャラとして描かれたジアート。そのジアートにとって、キーとなるのはイズルとの戦いだ。敵（獲物）である相手と最終的にはお互いを高めあうところまで達したその関係はウルガル人としては非常に特異な例かもしれない。





ガルキエ

ウルガルの皇帝。ジアートと異母兄弟でもある。ジアートに対しては、その本能に赴くままに生きる姿を一種の理想であり、強みであると見ている。ラダ謀反の報や決戦におけるテオーリアの登場にも顔色一つ変えないという、沈着冷静な人物。地球人との戦いを通じて、ウルガルの民に新たな進化の可能性を感じているようである。



ジアートとは異母兄弟（従って、テオーリアとも血縁となる）で、お互いに一目をおいている様子。

レガトゥス

「狩り」と、それを行う個人の能力と資質を最重視するウルガル帝国において、軍団長を務める実力を持つのがレガトゥス。そしてその頂点に立つのが皇帝・エグゼスである。レガトゥスの性格や能力は様々だが、皆突き抜けた部分を持つ人物だ。



ルメス

ウルガルの中でも皇族に仕える氏族の出身。それゆえ、特にジアートとは密接な関係があり、ジアートの命で動くこともしばしば（ジアートが気にかけているテオーリアの動向を探ることが多かった）。知略にも長けており、MJP機関に関するデータを回収、敵（地球人）が何者であるかといったことを進言した。戦闘における実力も高い。



レガトゥスには珍しく、冷静で理知的。戦場においてはステルスタイプの機動メカに乗って戦うことも。



決戦では自身も機動兵器に搭乗して戦場に赴いたが負傷、撤退を余儀なくされた。

ドルガナ

見た目はいかにも武人といった出で立ちで、実際に戦闘における能力も高い。それゆえガルキエに重用されており、戦闘においては中心的な人物である（個人主義者ばかりのレガトゥスの統率には手を焼いている）。観察力に優れる部分もあり、自分たちとは異なる戦い方をする地球人に対し、何かを感じ取っている様子である。





ラダ

特徴的な言葉遣い（いわゆるオネエ言葉）で話す。ウルガル第13氏族の長。地球侵攻の先鋒を務めるが、実直な武人タイプではなく相手をいたぶるような陰湿な戦術を好む。テオーリアの存在について話すジアートとルメスの会話を偶然聞いてしまい、口封じのため「謀反を企てた」と濡れ衣を着せられジアートに殺されてしまった。



弱者に対しては強気だが、強いものに対しては臆病な面を持つ。濡れ衣を着せられた時も迷いしようとするばかりだった。

クレイン

子供のような外見と、それに合致する子供のような単純さと残虐性を持つ。また、短気で他人に先を越されるのを嫌う（そのためか、乗機もスピードタイプ）。地球に直接攻撃を仕掛けた最初のウルガル人ではあったが、その際の戦訓で戦死。



アンジュのブラック6との戦訓で傷を負い、改造手術を受けたような出で立ちでリベンジを企てた。



ルティエル

レガトリスの紅一点。美しさにこだわった戦い方を好む。その実力は本物で、チーム・ドーベルマンをたやすく爆滅に追い込んだ。しかし決戦ではアサギ、タマキ、アンジュの執念ともいえる連携の前に敗れ、ゴディニオンの主砲を受けて戦死した。



戦い以外のすべてにおいても美しいが否かで行動を決定する。ある意味レガトリスの個人主義者である。

対比図



指揮汎用型
イズル専用機
レッド5



AHSMB-005 RED FIVE

Forward Leader Type

SPEC

開発秘匿名称 88式多用途戦術戦闘兵器 E型
「エゴリウス」

全 高 14m

POWER UNIT

主 機 コーディエレフ MAA-004F型
アイオネス転換機

副 機 MBA-108B型アイオネス転換機×2

光学装置 90式超深度三次元複式立体探査測距機

主計算機 J-MX88E

MJP機関で極秘裏に開発された新世代高規格汎用戦闘デバイス、通称アッシュの最新鋭モデル。アッシュ全機の共通システムとして、パイロットとのハーモニックレベルに応じて機体性能が変化するジュリアシステムが搭載されており、レッド5に関しては限界までセーフティ機能を高めるというコンセプトの元、他機とは異なる独自の自己防衛反応が組み込まれている。すべてのアッシュのベースとなった汎用戦闘型ブルー1をベースに、主計算機J-MX88Eの搭載など、指揮系統の強化が図られている。また、あらゆる戦況に対応するため、ブルー1から大幅に武装のバリエーションが増加していることも特徴である。パイロット固有の遺伝子が組み込まれているため、実質的にヒタチ・イズルの専用機である。が、アサギ・トシカズが搭乗した際にも反応するなど、共通の遺伝子が起動のカギとなっていることが明らかになっている。

#005
オペレーション・
ナバロン

#003-#004
オペレーション・
ナイトブロウ

#002
監視レーダー
再設置

#001
オペレーション・
サルヴァーレ

MISSION



HEAD UNIT



CORE MODULE



コア・モジュールに、外部戦闘モジュール、アサルト・イエーガーを装備する構成はブルー1から継承。潜入作戦などのミッションには、コア・モジュールで出撃を行った。



WEAPON
VARIATION





#022-024
オペレーション・
ヘブンズゲート

#017-#018
グランツェーレ
都市学園防衛

#015
ヴェスタ
基地防衛

#014
オペレーション・
ゴライアス

#013
オペレーション・
イオウトー

#007-#008
オペレーション・
サンダーボルト



CERES WAR STYLE

オペレーション・サンダーボルト、通称ケレス大戦に投入されたフル装備仕様。88式機動鋭剣ヘビーマチェーテ、89式B型荷電粒子砲（HEPビームキャノン）HEPキャノン、90式重多目的複合砲HMランチャー、90式遠距離多目的複合砲ロングボウなどを搭載した。



FULL BURST MODE

ジアートの戦いの中で覚醒したイズルにレッド5が呼応、ハーモニックレベルが爆発的に上昇することで変化する。本形態ではスピードやパワーなどあらゆるスペックが底上げされ、各部から発せられる蒼い粒子は攻撃手段としても使用された。ウルガルの闘争本能をイズルが凌駕し、新たな遺伝子の可能性を示した姿といえる。

汎用型全戦域対応型
アサギ専用機
ブルー1



AHSMB-001 BLUE ONE

Forward Type

SPEC

開発秘匿名称 88式多用途戦術戦闘兵器 A型
「アクィラ」

全 高 14m

POWER UNIT

主 機 コーディエレフ MAA-004D型
アイオネス転換機
副 機 MBA-108A型アイオネス転換機×2
光学装置 88式超深度三次元立体探査測距儀
主計算機 J-M87ZZ

アッシュの基本形となった1号機。MF-86Aライノスをベースにコア・モジュール構造を採用することによって、これまでの戦闘兵器を凌駕するスペックを実現した。また、ウルガルからもたらされたジュリアシステムを搭載し、パイロットの生存本能によって機体性能が向上する、アッシュというカテゴリーを決定づけた機体と言える。いわばアッシュの試験型であり、開発後はあらゆるテストに用いられ、本機をベースとして5号機までのアッシュが生産されることになる。汎用全戦域対応型としてはレッド5が直接的な発展機体になり、コア・モジュールにアサルト・イエーガーを組み合わせる構造もそのまま搭載されている。素体にはアサギ・トシカズの遺伝子が使用されているため、基本的には彼の専用機。汎用型としてあらゆる戦況に対応するが、アサギの嗜好に合わせて格闘戦をメインとしたセッティングが施されている。

#005
オペレーション・
ナバロン

#003-#004
オペレーション・
ナイトブロー

#002
監視レーダー
再設置

#001
オペレーション・
サルヴァーレ

MISSION

FULL ARMORED STYLE

オペレーション・ナイトブロー時に投入された武装を搭載したフルアーマー形態。88式突撃刀アサルトブレード、88式可変斧槍銃ガンハルバート87式高機動誘弾マジックワンドなどを搭載。これらの装備によって、柔軟な戦況に対応した。ブルー1がもつ汎用性を証明する装備群である。



CORE MODULE



ブルー1で導入されたコア・モジュール構造。レッド5を除く初期3体は、コアをベースに特化した機能を持たせる方向性で進化。外部戦闘モジュール、アサルト・イエーガーを継承したのはレッド5のみとなった。



WEAPON
VARIATION



ARM UNIT



#022-024
オペレーション・
ヘブンズゲート

#017-#018
グランツェーレ
都市学園防衛

#015
ヴェスタ
基地防衛

#014
オペレーション・
ゴライアス

#013
オペレーション・
イオウトー

#007-#008
オペレーション・
サンダーボルト

CERES WAR STYLE

オペレーション・サンダーボルト時の装備。大規模作戦ということで、多数のウルガル機との戦闘を想定。従来の近接戦重視の装備ではなく、大型レールガンである90式重電磁加速砲イレイザーを搭載した。状況によっては指揮や攻撃面をレッド5と役割を分担できる点も、ブルー1の存在意義を際立たせている。



広域戦術警戒管制型
ケイ専用機
パープル2



AH5MB-002 PURPLE TWO

Control Type_

SPEC

開発秘匿名称 88式多用途戦術戦闘兵器 EA型
「レーヴァン」

全 高 12m

POWER UNIT

主 機 コーディエレフ MAA-004D II 型
アイオネス転換機

副 機 MBA-108E型アイオネス転換機×1

光学装置 90式超深度三次元複式立体探査測距儀

主計算機 J-XM88A×2

初期に開発されたアッシュ5機のうち、広域戦術警戒管制型として誕生した。アッシュおよびゴディニオン、各種偵察衛星と情報の一元化を行い、最適な行動パターンを算出することを目的とした、クギミヤ・ケイの特性を活かした機体といえる。ベースとなったのはブルー1のコアで、三次元複合センサーや、広域超分解レーダー、多次元支援機器、データリンクなど多数の電子機器を搭載。主計算機もレッド5に搭載された最新鋭のJ-XM88Aが2基に加え、予備計算機も搭載されている。こうした電子装備の強化に対応するため、主機の発電能力も強化されている。最大10機のアッシュのデータ処理を担当可能だが、その反面、戦闘用装備は最低限しか搭載されていない。

#005

オペレーション・
ナバロン

#003-#004

オペレーション・
ナイトブロウ

#002

監視レーダー
再設置

#001

オペレーション・
サルヴァーレ

MISSION



高機動遊撃型
タマキ専用機
ローズ3

AH5MB-003 ROSE THREE

Booster Type_

SPEC

開発秘匿名称 88式多用途戦術戦闘兵器 B型
「スィフト」

全 高 30m

POWER UNIT

主 機 コーディエレフ MAA-004E型
アイオネス転換機

副 機 MBA-108A型アイオネス転換機×2

ブースター部 MJF標準二段単列 III型 D式
アイオネス機、GDF技研 III式改2融合機関

光学装置 88式超深度三次元立体探査測距儀

主計算機 J-M87ZZ×2

アッシュのバリエーションの中で、高機動遊撃型として開発された。優れた動体視力と、強大なGに耐える肉体を持つタマキ専用機。ブルー1をベースに、コアの四肢にスタビライザーと艦艇用の動力部を搭載。さらに多重高加速偏向推進器と重力抑制機によって、20Gオーバーの加速が可能という圧倒的な性能を獲得した。大出力を制御するため、主計算機を2基搭載していることもローズ3の特徴となっている。こうした構造のため、他のアッシュとは異なる仕様のコクピットを採用している。結果的に機体は大型化したが、他のアッシュを搭載して地球へ降下するという輸送手段のほか、ブースターユニット自体を質量弾にするという活用法も見られた。



FULL ARMORED STYLE

基本装備の88式複合軽粒子銃に加え、89式自律防御用粒子銃レイルディフェンダー、91式機動粒子防御機アクティブガーダー、86式機動爆雷、90式高機動誘導粒子剣スラッシュソードなどを装備した。実戦投入後、初期のミッションであるオペレーション・ナイトブロー時には用意されていた。



#022-024
オペレーション・
ヘブンズゲート

#017-#018
グランツェーレ
都市学園防衛

#015
ヴェスタ
基地防衛

#014
オペレーション・
ゴライアス

#013
オペレーション・
イオウトー

#011
オペレーション・
アレス

#007-#008
オペレーション・
サンダーボルト



◀ CORE MODULE ▶



ブルー1のコア・モジュールをベースに、ローズ3用として最適化。脚部などの構造は、他のコア・モジュールよりも簡略化される。





AHSMB-004 GOLD FOUR

Gunner Type



SPEC

開発機体名称 88式多用途戦術戦闘兵器 C型
「シュベヒト」

全高 14m

POWER UNIT

主機 コーディエレフ MAA-004D型
アイオネス転換機

副機 MBA-108A型アイオネス転換機×4

光学装置 88式改 III型超深度三次元立体探査測距儀

主計算機 J-XM88B

ブルー1のコアをベースに、超遠距離支援砲撃型として誕生したアッシュ。アサルト・イエガーとのリンク構造をオミットし、砲撃機能に特化した方向性で開発が行われた。頭部は高度な砲撃用センサーで、各部に設けられたウェポンマウントには、GDF/MJPで使用されているすべてのタイプの砲撃武器が装備可能となっており、圧倒的な火力を有する。また、砲撃時と砲撃管制装置用の動力として、副機が2基追加されている点も特徴。パープル2とのリンクにより、ゴールド4の電子機器では対応不可能なエリアへの精密射撃を可能とし、ゴディニオンや艦艇らの砲術管制システムとリンクすることで、艦艇の武装を使用することも可能である。

超遠距離支援砲撃型
スルガ専用機
ゴールド4



#005
オペレーション・
ナバロン

#003-#004
オペレーション・
ナイトブロー

#002
監視レーダー
再設置

#001
オペレーション・
サルヴァーレ

MISSION



FULL ARMORED STYLE

オペレーション・ナイトブローで投入された武装強化仕様。左腕に86式40ミリ45口径輻射誘導光子共振式速射砲、腰に86式機動爆雷、左肩にウェポンコンテナ、87式高機動誘導弾マジックワンド搭載のミサイルコンテナを装備。まや胸部、腰部に増加装甲が追加されている。重量は増加したものの、火力は大幅に向上している。

HEAD UNIT



他のアッシュと違い、頭部はそのものが高度な射撃用センサーとして設定されたゴールド4。射撃時には頭部が右方向へスライド、右腕に装備したメイン武装のより正確な射撃を実現する。



フライシュツ装備モード
宇宙空間から地上への攻撃を可能とする大型ビーム砲を、右腕に換装した特殊仕様。超長距離狙撃を可能とするが、気象や自転による大気の影響、重力の干渉まで計算に入れない。クレイン機戦に導入され、1射目は外しながらも2射目では確実にとらえている。



CERES WAR STYLE

オペレーション・サンダーボルトで投入された最大火力仕様。右腕のメイン武装は90式重レーザーになり、背面には折りたたみ式の88式中距離インパクトキャノン、左腕の武装は88式短距離拡散粒子砲へと変更。増加装甲や左肩のウェポンコンテナといった装備はフルアーマースタイルから継承する。

#022-024
オペレーション・ヘブンズゲート

#017-018
グランツェーレ都市学園防衛

#015
ヴェスタ基地防衛

#014
オペレーション・ゴライアス

#013
オペレーション・イオウトー

#011
オペレーション・アレス

#007-008
オペレーション・サンダーボルト



次世代汎用型
アンジュ専用機
ブラック 6



AHSMB-006 BLACK SIX

Multitrole Type_

SPEC

開発秘匿名称 92式汎用戦術兵器 A型
「ヴァルチャー」

全 高 14m

POWER UNIT

主 機 コーディエレフ MAA-004D型
アイオネス転換機

副 機 MBA-108A型アイオネス転換機×2

光学装置 88式超深度三次元立体探測測距儀

主計算機 J-XM88A

アッシュの量産化を想定し、新統合整備計画によって開発された。これまでに送り出されたブルー1からレッド5までのデータがフィードバックされており、次世代汎用型でありながら各機の特徴を受け継いだ機体となっている。直接的なベースはレッド5だが、生産性を考慮して、装甲形状や各部が簡略化。アサルト・イエーガーシステムは採用されていないが、各部武装はユニット化され、短時間での補給・再出撃を想定している。またメンテナンスはオートマチック化が行われ、ビットクルーを必要としないなど、将来的な運用面も視野にいれた開発が行われた。



指令室

ゴディニオンの運用を司る中枢。通常はスズカゼ艦長、通信士のジークフリード、ジュリアーノ、ラビットの状況をモニタリングしているレイカがいる。

ブリーフィングルーム

主にスズカゼからラビットのメンバーにミッションを通達する際に使用される部屋。大型モニターが備えられ、戦況の確認やミッションの説明に用いられる。



診察室

船医であるルーラ・チャンが詰めている。ラビットメンバーの日常での体調管理をはじめ、応急処置などにも対応する。



メンテナンスルーム

艦前部に設けられた整備スペース。ビット艦では不可能な重整備を行う。アッシュ 5機を同時整備可能なスペースとメンテナンスハンガー、各種パーツ類が用意されている。



ゴディニオン

SPEC

全長 660.0m/全高:185.7m
(セイル、アンテナ、ビット艦含まず)、

POWER UNIT

主機 MJP標準三段複列II型B式アイオネス機関
補機 GDF技研IV式改融合機関

EQUIPMENT

艦首隠蔽砲×1/可動式セイルビーム砲×2
速射半自動対空砲×4/多目的近距離誘導ランチャー×2

MJP機関が開発を進めていた最新鋭機動戦闘母艦。名前の由来は、ラテン語で遺伝子を意味する「ゴニディオ」からイメージした「ゴディニオン」(神の遺伝子)。その艦名からもアッシュと深い関わりがあることがうかがえ、4隻の標準ビット艦とローズ3専用のハイカーゴ型ビット艦、ブラック6専用ビット艦が装備可能。また各部はモジュール構造で、前部/ブリッジユニット/エンジンユニット/ウイングユニットなどに分割できる。また装甲はアッシュの新型装甲が採用され、従来艦艇と同等の装甲厚で1.4倍の防御力の向上を実現した。GDF大型母艦よりも高出力機関を搭載し、ソーラーセイルを展開することで太陽光をエネルギーに転換可能である。



ピット艦

SPEC

全長 140.25m / 全高 :55.0m /
全高 :25.0m (標準タイプ)

アッシュの支援艦艇であり、各機に1隻ずつ用意されている。主な目的は輸送、整備、補給などで、母艦を配置せずとも前線でのアッシュの戦闘をサポート可能となった。大がかりな整備はゴディニオンなどで行われるが、ピット艦内でもある程度の修復作業は可能である。



レッド5



ブルー1



パープル2



ゴールド4



ブラック6

ブラック6専用ピット艦。ピットクルーを必要とせず、メンテナンススペースと電磁射出機を備えた発進口を一体化するなど、徹底した効率化が図られていることが特徴。



ローズ3

大型のローズ3を格納するためのハイカーゴ型ピット艦。正面のハッチが大きく開口してローズ3を収納する。整備スペース確保のため、他艦より大型となっている。



MF-86T (練習機)



MF-86の中でも、特にグランツェーレ都市学園で訓練用として用いられるバリエーション。アッシュのパイロット育成も想定した機体である。実戦用装備は搭載しておらず、訓練用のペイント弾を用いる。



MF-86A RHINOS

POWER UNIT

主 機	コーディエレフ MAA-003C型 アイオネス転換機
副 機	MBA-105A型アイオネス転換機×2
光学装置	86式超深度三次元立体探査測距機
主計算機	J-M87AII



チームドーベルマンなどが使用するMF-86系のカスタム機。MF-86の開発は、MJPが独自技術で改良したメガラプトルの発展型「85式試製実験戦術兵器イリタトル」の誕生が根幹にある。同機が優秀な性能を示したことから、フレーム構造を含めた機体すべてを新規開発したMF-86が誕生した。MF-86はアッシュの開発用テ

ストベッドとなったほか、多彩なバリエーションが存在することも大きな特徴である。グランツェーレ都市学園で練習実験機として運用されるT型、ジュリアシステムを搭載したA型、改良型のB型、ジュリアシステムを排除したE型が存在する。中でもA型はアッシュ用で効果的だったパーツを搭載し、MJPの特殊部隊に採用されている。

簡易型多用途 戦闘デバイス



人型機動兵器ハイモブの初期の機体。宇宙戦闘機のリムーバースラスタ、コクピット、さらに動力部に手足をつけた作業用ユニットとして作られた。腕部は格納式で、まだ人型のシルエットからはかけ離れている。ハイモブはこれらの機体から、のちのメガラプトル、ライノスへと発展していく。現在は可動砲台として拠点防衛用に配備されており、上部に装備された武装はレーザーファランクスで、外部からの電源供給によって発射する。

82式高機動戦闘兵器 (メガラプトル)



GDFの主力機動兵器。宇宙用高機動汎用機HF-82Sアングトラマ、地上用機動砲台メガラプトルHF-82A/Bバリオニクスを元に、宇宙用作業機械として誕生した。本来は艦艇整備や小惑星開発、基地建設などに用いられ、純粋な戦闘用ではない。ウルガルとの戦闘に際して、レールガンや各種武装を搭載して投入されたが、ウルガル機動兵器には太刀打ちはできなかった。脚部やスラスタなどを換装することで、地上での運用も可能となっている。



GDF 大型母艦(CS)

SPEC

全長：1000m（艦主要部のみ、重レールガン、プロペラントタンク含まず）
主武装：可動式機動重レールガン×4／隠蔽式荷電粒子砲×34～96
速射半自動対空砲×12～48
多目的近距離誘導弾ランチャー×24～128他

GDFの大型艦。母艦としての機能だけではなく、補給や修理、工廠までも取り入れた移動要塞。同型艦25隻の内訳は、米州機構：エンタープライズ、ヨークタウン、ホーネット、サラトガ、レキシントン、レンジャー、コンステレーション、ワスプ、エセックス、インディペンデンス、フォレストアル、キティホーク、ウルヴァリン、セーブル、ミナス・ジェイラス、インデペンデンシア、欧州連合：グローリアス、アーキ・ロイヤル、ジャンヌ・ダルク、グラフ・ツェッペリン、環太平洋印連合：しょうかく、ずいかく、ヴィクラント、ヴィラート、ペラロシラム：サラマンドラ、マナート、大中華連合：ペイジン。



GDF 標準戦闘母艦(CSV)

SPEC

全長：796m（艦主要部のみ、重レールガン、プロペラントタンク含まず）
主武装：可動式機動重レールガン×2
隠蔽式荷電粒子砲×8～48、速射半自動対空砲×8～48
多目的近距離誘導弾ランチャー×12～64他

GDFが宇宙戦闘機や機動兵器を運用するための通常型中型母艦。艦艇の発着、修理、補給、工廠などを内蔵した港湾システムに、エンジンと武装をそのまま取り付けられたような構造となっている。全ブロックをモジュール化しているため、生産性も高く、補修や修理、改修にもすぐ対応できる。GDF艦艇の基本にのった艦といえる。大型母艦に比べると艦載機数や港湾ブロックの機能、戦闘用装備などの点で劣っているが、その分建造費は安く抑えられている。同型艦は280隻でラングレー級、サイクロプス級、コロサス級、ハーミーズ級、ほうしょう型、オリョール級がある。

GDF 標準強襲戦闘母艦(AVS)

SPEC

全長：620.8m（艦主要部のみ、重レールガン、プロペラントタンク含まず）主武装：固定重レールガン×2、重速射レーザー連装砲塔2基×4、10連装多目的大型誘導弾発射機×4、大型シールドミサイル発射管×1、速射半自動対空砲×4～24他

主に強攻突入を目的とした艦艇。艦首に大型シールドミサイルを搭載し、敵艦の攻撃を防御しつつ突入、その後搭載した機動兵器や艦載機を即時展開させることが可能である。一部の艦ではビット艦を内蔵するなど、ノウハウはゴディニオンにフィードバックされているかもしれない。同型艦120隻の内訳は、アルビオン級、ボクサー級、ミストラル級、しんしゅう型などがある。



GDF 標準戦闘艦(BB)

SPEC

全長：734.1m（艦主要部のみ、重レールガン、プロペラントタンク含まず）主武装：可動式機動重レールガン×1、重速射レーザー単装砲塔4基×4、多連装誘導弾垂直発射装置×4面、中型シールドミサイル発射管×4、速射半自動対空砲×24～64他

GDFの主力直接砲戦用艦艇。艦前方にレールガンを中心とした兵装ユニット、艦後部に指揮システムとエンジンユニットという構造となっている。前方ユニットが被弾した場合は、後方ユニットだけでも脱出することができる。使い捨ての展開型シールドを備えており、一時的に防御能力を高めることも可能。同型艦445隻の内訳は、ドレッドノート級、アイオワ級、メイン級、オライオン級、こんごう型、ボロディノ級など。



GDF 汎用宇宙戦闘機



GDFの主力戦闘機。GDF艦艇にも共通する構造を採用する。下部にはウェポンベイがあり、ミサイルやレールガンなどを搭載可能。コクピットブロックは独立しており、脱出時にはブロックごと分離する。特徴的なリムーバルスラスタは本機だけに使用されるにとどまらず、手足のパーツを融合させることでハイモブの基礎を築いた。純粋な機動性だけなら、メガラトルよりもこちらのほうが優れている。

亜高速誘導弾



GDF側の惑星攻撃用兵器。簡易フレームに弾頭、艦艇用のエンジン、プロペラントタンク、レーダー受信アンテナを取り付けた巨大誘導弾。搭載プロペラントすべてを使い果たすことで、最終的には亜高速まで加速する。オペレーション・サンダーボルトなどで投入されたが、ウルガル側にすべて撃墜されてしまった。

ダニール機



テオリアの従者として地球へ来訪したダニールの専用機。ウルガル機動兵器群の中では超大型で、腕部で薙ぎ払うだけで複数の機体を一掃していた。オペレーション・ヘブンズゲートにおける最終局面では、テオリア機と合体することで、さらに大型の機動兵器に変化を果たした。

GDF 標準護衛艦(CCS)

SPEC

全長：223.9m（艦主要部のみ、重レールガン、プロペラントタンク含まず）

主武装：固定式重レールガン×1、
重速射レーザー単装砲塔4基×4、
10連装多目的大型誘導弾発射機×2、
4連装速射半自動対空砲×2



GDFの艦艇としては、きわめてスタンダードな護衛艦。フレームは最低限のもので、エンジン、センサーシステムともに標準型を搭載。指揮所も規格型で武装も最低限の装備となっている。大量生産が行われており、GDFのあらゆる部隊に配備されている。一部の艦ではアップデートや改修が行われており、強化型エンジンや強化センサーシステムを搭載することで、ピケット艦やフリゲート艦、小型高速強襲艦として運用されている。同型艦として、タイコンデロガ級、シェフィールド級、たかお型、スラヴァ級など1200隻がある。

ミサイル

大型はレーザー誘導受信アンテナを備えた宇宙艦艇用のミサイルランチャー、中型は機動兵器や宇宙艦艇用、小型ミサイルは機動兵器が使用する。



テオリア機



テオリア専用の機動兵器。テオリアが地球へ亡命する際に用いられ、アッシュやジュリアシステムなど、ウルガル側の技術をMJPへもたらした。皇族だけが使用することができるホワイトを基調としたカラーリングが特徴。オペレーション・ヘブンズゲートではテオリア自ら機体を駆って出撃し、スターローズとともにゲートへ特攻をかけたシモンを救出した。

ジアート機

ウルガルのブレ・エグゼス（第二皇子）、ジアート専用の機動兵器。皇族だけに許された白の特殊機体色をまとう。機動性を活かした格闘戦性能に優れており、ジアートの能力と相まって圧倒的な性能を示した。その力は結果としてレッド5とイズルを覚醒させてしまうきっかけになるが、相手が強者であるほど猛るウルガルの本能は、ジアート機にも新たな覚醒を促している。ウルガル機動兵器の中では武器として剣を使う点も大きな特徴となっている。

オーバーロードモード

レッド5との戦いの中で覚醒したジアート機の新たな姿。すべての能力が向上しただけではなく、武器の剣は2本となった。フルバーストモードとなったレッド5と激戦を展開した。



ラダ機

レガトゥスのラダ専用機。ウルガル機動兵器群の中では大型の機体。人型ではなく、翼のような大きな腕部を備えていることが特徴。腕部には多数のビーム発射口が備えられており、周囲の敵を一掃することが可能となっている。特に防御力の高さは優秀で、配下の機動兵器群との連携によって、ダメージを与えることは容易ではない。最後はジアート機によって口封じのために撃破された。

クレイン機

レガトゥスのクレイン専用機。両手と両足にビーム兵器を装備しているほか、右腕は巨大なクロー状になっており、後部の尾と合わせて格闘戦で真価を発揮する。機動力と加速性に特化している反面、防御力は犠牲となっている。オペレーション・イオウトーでブラック6と激戦を展開、大ダメージを受け、大幅に改修されることになった。この戦闘によってクレインは、ブラック6とアンジュをラマタ（獲物）と見定めた。



強化型

主に左半身が変化し、左腕もムチ状になっている。尾とムチは軌道変更にも用いられ、さらに複雑な動きを可能とした。富良野においてアッシュ全機で挑み、ようやく撃破している。





ルメス機

ルメス専用の機動兵器。光学迷彩と高度なステルス機能を持ち、地球側のほぼすべてのセンサーを無力化する。この能力を活かして、地球側のデータにアクセスし、情報収集を行っていたと考えられている。他のレガトゥス専用機と同様、高い戦闘能力をもつと考えられるが、機体の特性的に前線で戦闘を行うケースは少ない。



ドルガナ機

ウルガルの猛将、ドルガナの専用機。圧倒的な装甲による防御力と、優れた攻撃力を併せ持つ重攻撃機体。ドルガナの好む、正面突破による戦いを具現化したような機体である。大柄な機体だが決して鈍重ではなく、オペレーション・ヘブンスゲートでの攻防では、ブラック6の攻撃をものともせず、GDFの艦艇群に斬り込んでいった。



ウルガル戦闘機



ウルガルの通常兵が搭乗する戦闘機。他に中級兵用、上級兵用などがある。階級が上がるほど、より複雑な形状に進化していくことが特徴。



ルティエル機

レガトゥス、ルティエルの専用機。高機動減速型タイプで、スピードを活かした攻撃を得意とする。背面の翼は攻防一体の装備で、面積を活かして機体を防御するだけでなく、周囲にビームを放つことも可能。また両腕にはウルガル機らしくビーム砲を内蔵しており、サーベル形状へと変形させて、格闘武器としても使用できる。

ウルガル機動兵器

ウルガルの汎用機動兵器。ウルガルの各拠点で、兵士（過去の戦いで入手した遺伝子や、優秀な戦果を挙げた兵士の遺伝子を元に作り上げられたクローン兵士）とともに生産されている。GDFの既存の兵器群を圧倒する性能を持ち、ウルガルの脅威を知らしめる存在となった。所属するレガトゥスによって、ラインのカラーと機体の特性も異なっている。武器は基本的に腕部に集約されており、射撃用のビームを発射し、格闘用のソードを形成することが可能。



ビームハンド

機体の掌部分に装備されている内蔵ビーム砲。ウルガル機動兵器は通常、腕部にビームを備えている。所属するレガトゥスごとに特性の異なる機体が存在する。



ソードハンド

腕部の爪を1つにまとめてソードを形成。GDF艦艇の装甲すらも破壊する近接武器になる。



一般型(白)



強攻型



親衛隊型



ウルガル艦艇



大型戦艦

レガトゥスが旗艦として使用するウルガル艦艇最大の母艦。荷電粒子砲程度なら弾いてしまうほどの防御シールドを備えている。多数の機動兵器を搭載可能である。



小型戦艦

ウルガル艦艇の中でも、もっとも機動性が高い小型艦艇。メインで搭載されるのは戦闘機で、他の母艦に比べて用途が限定されていると考えられる。



中型戦艦

攻撃力と防御力、機動力をバランスよく併せ持った艦艇。一般兵用機動兵器の母艦としても機能し、多くの艦がGDF/MJPとの戦闘に投入されている。



コンソール

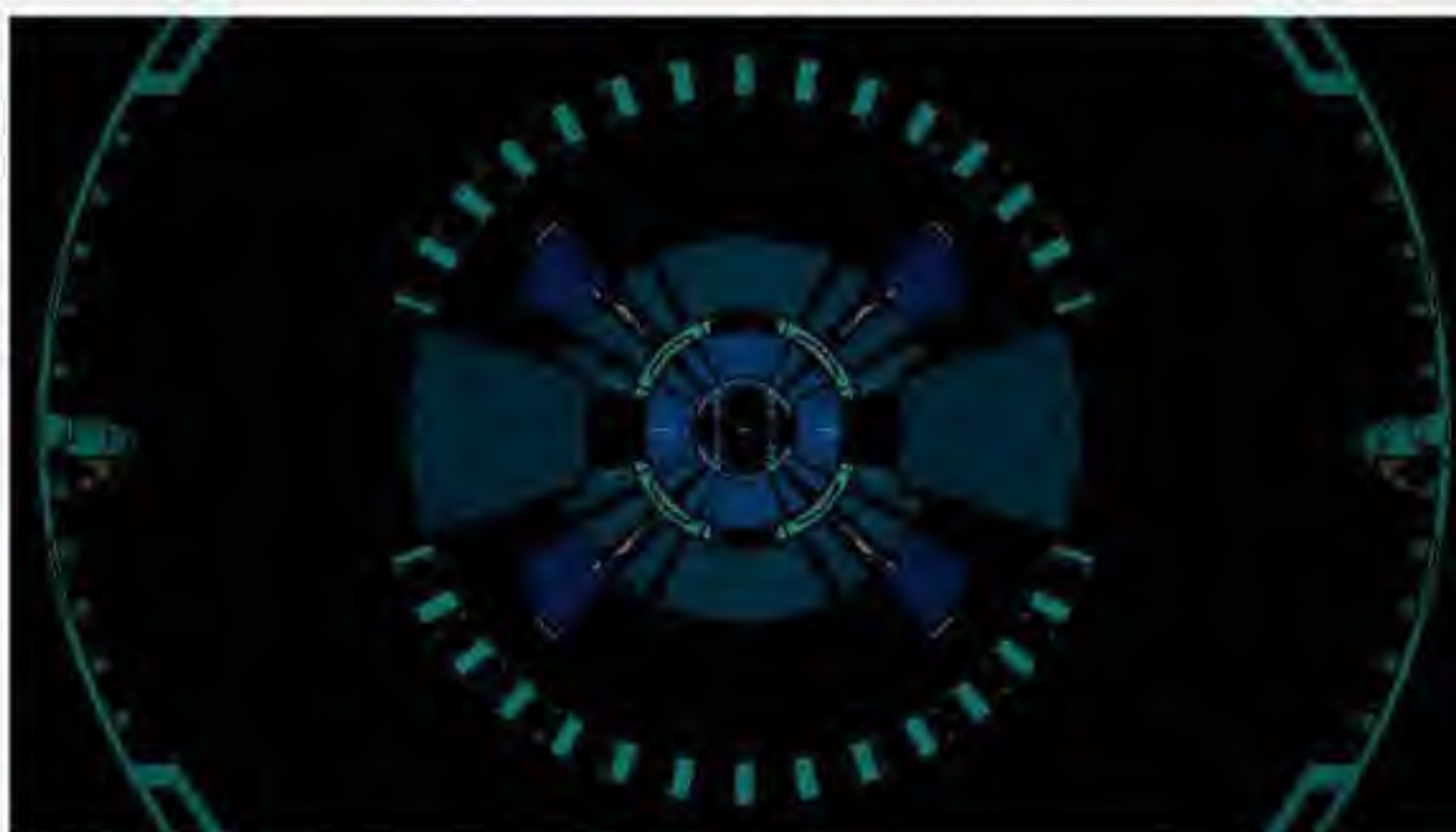
ブルー1リンケージ

監視衛星設置ミッションの際に、初の実戦リンケージが行われた。二度のトライアルでリンケージに成功するものの、ミッション自体は失敗に終わる。



レッド5、ブルー1 主要モニター

関連性の深いレッド5とブルー1は、主要モニターに関しては共通のデザインを採用している。



前面モニター

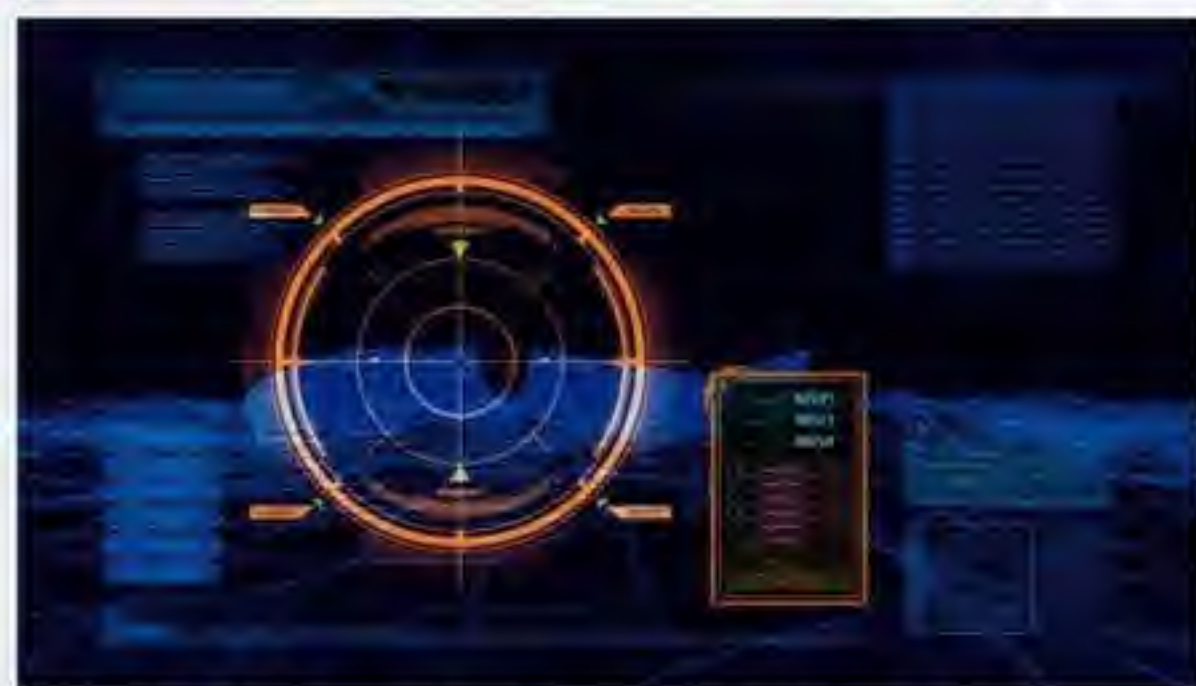
モニター グラフィックス Collection

様々なシチュエーションに登場する各種モニター群も、世界観とメカニックを彩る重要な要素。ここではアッシュのモニターを中心に、美しいモニターグラフィックスを紹介する。

ゴールド4射撃モニター



大気圏外から地上のクレーン機を狙撃する際に表示された超長距離狙撃用モニター。



ゴールド4射撃用モニター。ウルガル難破船内部のイズルたちを救うために、射撃を行った。



スピードメーター

ケイ、タマキを乗せて移動するペコの車のモニター。マニュアルコントロールモードに移動する際に表示された。

各種通信モニター

おもにアッシュ間の連絡の際に表示されるモニター。パープル2だけインターフェイスや情報量が異なっている。



パープル2通信モニター



アッシュ基本通信モニター

パープル2主要モニター

複数の情報が表示されたパープル2のモニター群。
電子戦タイプである機体の特性がうかがえる。



空中モニター

ゴールド4をゴディニ
オンの砲撃管制装置に
直結、拡散レーザーを
照射後、パープル2に
より弾着反応から敵位
置が正確に割り出され
る。



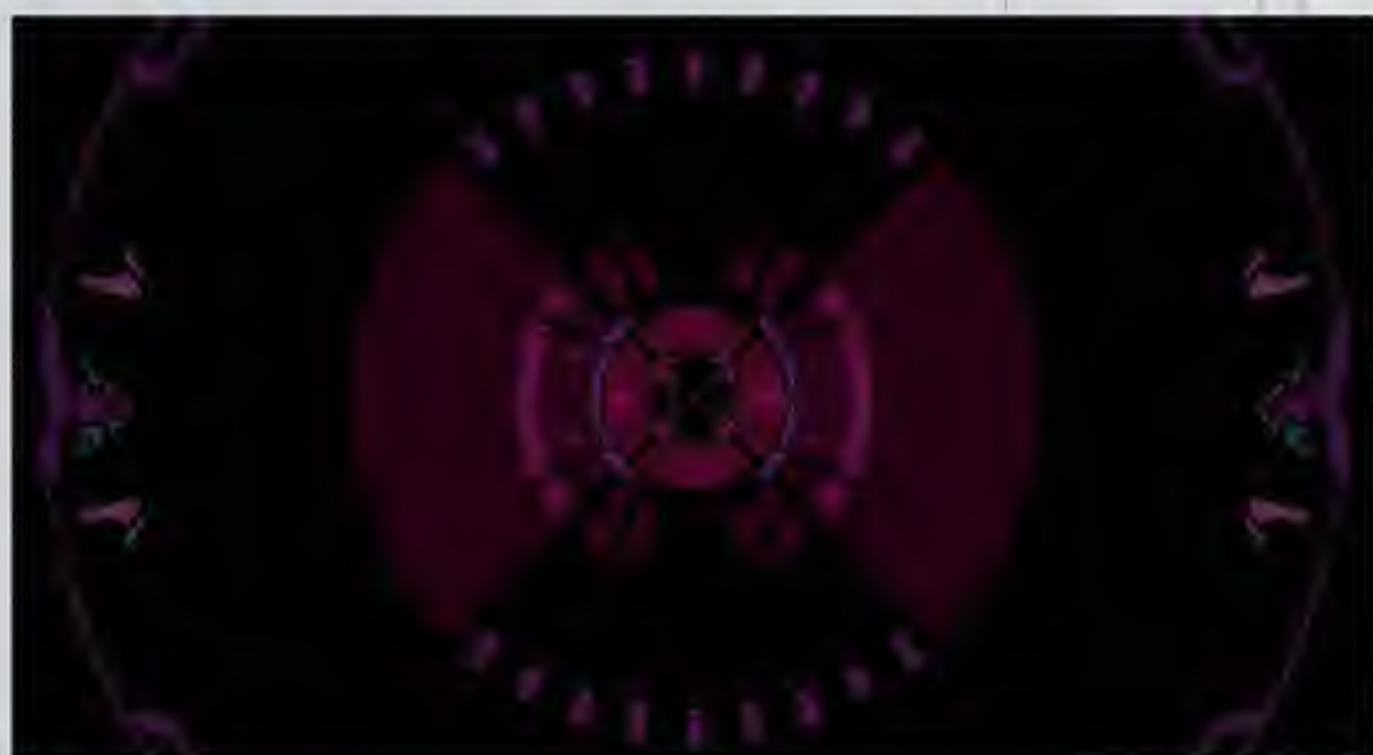
128パターンの予測射
撃データを算出するパ
ープル2。直後、最も
確率の高いものが導き
出される。

前面モニター



垂直軌道で地上攻撃に向かうクレイン機を阻止するため、通常の大気圏突入で
の最速会敵ルートが計算される

ローズ3主要モニター



ライノス 主要モニター

アッシュと比較するとシン
プルなモニター群。ハイモ
ブからアッシュへの急速な
発展をイメージさせる。



側面モニター



前面モニター



ブラック6 主要モニター

特徴的な空間モニターを採用するブラック6。こちらは前面に表示さ
れるメインモニターになる。

チームラビッツ 測定データ

ルーラがイズルの病状を
チェックする際に表示さ
れたデータ。



ルーラがスズカゼに提
示したチームラビッツ
の測定データ。それぞ
れ異なる個性で突出し
ている要素を持つてい
ることが表示されてい
る。



ミッション関連

Mission

オペレーション・ナイトブロウ

オペレーション・ナイトブロウをチームラビッツに説明する際に表示された。



オペレーション・サルヴァーレ

ウンディーネ基地撤退作戦をチームラビッツに説明する際に表示された解説図。



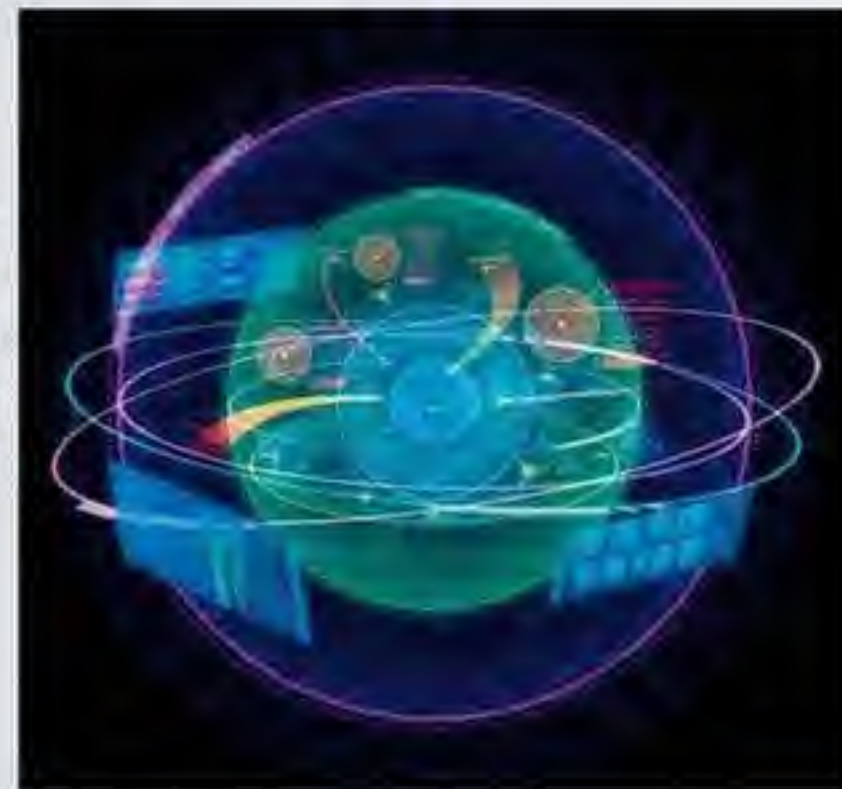
オペレーション・サンダーボルト

ケレス作戦の説明の際にコミネ大佐が使用した説明図。



オペレーション・イオウトー

GDF本部内にて行われた作戦会議において、ウルガルのターゲットがGDFの補給に使用されるヴェスタ基地だと説明をする際に表示されたもの。



オペレーション・ゴライアス

チームドーベルマンの救出作戦、オペレーション・ゴライアスの説明に使用されたもの。



オペレーション・ヘブンズゲート

オペレーション・ヘブンズゲートにおけるゴディニオンの回避パターン。確認済みの敵位置、過去の軌道から導き出された行動予測を元に算出された。



GDF本部にて、アマネがウルガルのゲート破壊作戦を説明する際に使用した。

オペレーション・ヘブンズゲートの切り札である、ストラグルレーザーのエネルギーチャージを表すモニター。

スターローズ内で使用される空間モニター群。



ワールド & ストーリー

WORLD & STORY

劇中の世界観、ミッションの詳細、
ストーリーを解説。



Chapter

新宇宙歴の世界

『マジェスティックプリンス』の世界観

地球は大きな経済機構に分かれ、いまだ1つになりきれずにいた。未知の敵ウルガルの襲来を受け、防衛面で協力を行うGDFを設立したものの、その実態は経済圏独自の軍隊の集合体であり、それぞれ独自の判断で動くことも珍しくはない。その中で環太平洋・インド連合は、ウルガル人の亡命者と接触。外宇宙に適した人類を生み出すためのMJP機関は、新世代兵器アッシュの開発と搭乗者の育成を進めていく。

解説：鈴木貴昭

旧地球経済圏

- 拡大欧州連合
- アフリカ合衆国
- ペラロシラム諸国会議機構
- 大中華連合
- 統一米州機構
- 環太平洋・インド連合



外宇宙経済圏

- 月・地球連合
- 火星政府
- 独立小惑星国家



経済圏に関して

地球は、以下の6つの経済連合の代表が地球経済会議を設立し、各経済圏の利害調整を行っている。

●統一米州機構（南北アメリカを中心とした経済圏）

●拡大欧州連合（EUを元に東欧、バルカン半島まで拡大した経済圏）

●環太平洋・インド連合（アメリカ、日本、東南アジア、豪州、インドまでを結んだ経済圏）

●ペラロシラム諸国会議機構（ロシア・ペラルーシ連合と、イスラム諸国会議を結んだ経済圏）

●大中華連合（中国を中心とした経済圏）

●アフリカ合衆国（アフリカ連合を中心として、EU的な統合を果たした経済圏）

これらの経済圏は、基本的に莫大な人的資源を持っている。特に、二つの経済圏で大きな力を持っている旧アメリカの影響は大きく、宇宙開発もその主導によるところが大きい。しかし、月への植民の活発化によって、地球軌道上と月面都市が手を結んだ月・地球連合は、豊富な資源と安価な燃料を背景に、地球経済会議全てを上回る経済力を有するに至った。但し、月・地球連合は人的資源が不足しており、また基本的には、統一米州機構、拡大欧州連合、環太

■ 新宇宙歴年表

	地球暦(西暦)	新宇宙暦	出来事
宇宙史	137億年前		宇宙誕生
	38億年前		銀河中心方面にて超古代文明発生(地球:原始生命誕生)
	10億年前		ゲートシステム発見
			第一次遺伝子ブロープを、ゲートを使用して銀河中に射出(地球:多細胞生物の誕生)
	2億年前		第二次遺伝子ブロープ射出(地球:第二次ブロープの影響で哺乳類誕生)
	400万年前		第三次遺伝子ブロープ射出(地球:第三次ブロープの影響で人類誕生) 銀河各地で人類型生命体発生
地球史(現代)	200万年前		銀河中心にて第三次統一銀河帝国滅亡 人類による新たな帝国誕生(地球:石器の使用が開始される)
	50万年前		汎銀河統一帝国(ガラクシアス)誕生(地球:北京原人の誕生)
	20万年前		汎銀河統一帝国、第四次遺伝子ブロープ射出(地球:ホモ・サピエンス登場、徐々にネアンデルタール人を駆逐)
	1957年		スプートニク打ち上げ
	1961年		ボストーク1号打ち上げ、世界初の有人宇宙飛行
	1969年		アポロ11号、月面着陸
地球史(近未来)	1971年		サリュート打ち上げ、世界初の宇宙ステーション
	1998年		国際宇宙ステーション建設開始
	2009年		HTV技術実証機打ち上げ
	2010年		無人スペースプレーン X-37 打ち上げ / はやぶさ帰還
	2023年	GC01年	スカイフック1号完成、本格的な宇宙進出開始(宇宙元年)
	2032年	GC10年	月面基地完成
	2037年	GC15年	核融合機関完成、外惑星や小惑星への本格進出開始
	2044年	GC22年	プリモ・アイオネス博士、アイオネス理論を発表 →核融合機関の効率が飛躍的に向上→火星、小惑星の開発が活発化
	2050年	GC28年	木星トロヤ群小惑星バトロクロス周辺で外宇宙生命体の痕跡が発見される
	2052年	GC30年	全地球規模の防衛軍、全地球防衛軍(GDF)設立
	2057年	GC35年	マジスティック・プリンス(MJP)機関設立
	2058年	GC36年	テオリアとダニール、地球へ亡命
	2059年	GC37年	外宇宙生命体技術とアイオネス理論を融合し、深宇宙開発用機体が完成 汎用宇宙艦、本格外宇宙探査艇、宇宙機動戦闘艇の開発が活発化
	2082年	GC60年	第一世代MJP誕生
	2088年	GC66年	アイオネス理論を使用した汎用宇宙作業機体(ハイモブ)が実用化
	2095年	GC73年	第三世代MJP誕生(主人公たち)
	2102年	GC80年	GDF、ウルガルとファーストバトル(非公式記録) スズカゼ(20歳)、一人生き残る
	2103年	GC81年	12歳以上のMJPがパイロット候補生としてグランツェーレ都市学園に入学 スズカゼ(21歳)、教官としてグランツェーレ都市学園に赴任 チームドーベルマン(17歳)、グランツェーレ都市学園に入学
		GC83年	初代アサギ(12歳)、学園に入学
		GC84年	初代イズル(12歳)、初代タマキ(11歳)、初代ケイ(12歳)、初代スルガ(12歳)、学園に入学
	2108年	GC86年	ウルガル強行偵察軍とライノス5機がFB1011にて交戦。GDFとウルガルのファーストバトル(公式記録) 2代目アサギ、グランツェーレ都市学園に入学
	2109年	GC87年	木星圏へ飛来したガラクシアス、GDFと交戦 新世代高規格汎用戦闘デバイス(アッシュ)が完成 同年春、チームラビッツ(イズル15歳、アサギ16歳、タマキ14歳、ケイ15歳、スルガ15歳)、予科練生としてグランツェーレ・スターローズ支部へ 同年春、2代目イズル、2代目タマキ、2代目ケイ、2代目スルガ、学園に入学 同年夏、スズカゼ、グランツェーレ・スターローズ支部へ転任 同年冬、GDFは木星圏から撤退開始
	2110年	GC88年1月	チームラビッツ、新世代高規格汎用戦闘デバイス(アッシュ)と共に戦闘に投入。 ウンディーナ防衛戦で多大なる戦果(オペレーションサルバーレ) チームラビッツ、学園を卒業 スズカゼ(28歳)、学園教官を退任し、新たに戦艦ゴディニオン艦長に着任
		GC88年12月	ゲートの破壊に成功。ウルガル撤退

旧地球経済圏

拡大欧州連合

(EUを元に東欧、バルカン半島まで拡大した経済圏)

ベラロシラム諸国会議機構

(ロシア・ベラルーシ連合とイスラム諸国会議を結んだ経済圏)

統一米州機構

(南北アメリカを中心とした経済圏)

アフリカ合衆国

(アフリカ連合を中心として、EU的な統合を果たした経済圏)

大中華連合

(中国を中心とした経済圏)

環太平洋・インド連合

(アメリカ、日本、東南アジア、豪州、インドまでを結んだ経済圏)

GDF

GDFは外宇宙経済圏を中心に設立され、アメリカ、日本、EU、ロシアが同時に加盟。その後、統一米州機構、拡大欧州連合、環太平洋・インド連合、遅れてアフリカ合衆国が参加。大中華連合と、ロシア・ベラルーシを除くベラロシラム諸国会議機構は当初参加に反対、参加が遅れた。

外宇宙経済圏

月・地球連合

アメリカ、日本、EU、ロシアを中心として作られた、地球軌道上の軌道都市、月面都市が経済圏として独立。豊富な資源と安価な燃料を背景に、地球経済会議全てを上回る経済力を持つ。

火星政府

火星植民者を中心に作られた新政府。経済的には発展途上だが、豊富な資源を背景に月・地球連合と密接な関係を構築。積極的な移民政策によりGDF参加が遅れた国家や経済的に脆弱な国家などから多数の移民が行われ急成長中。

独立小惑星国家

探掘者や探掘企業を中心に、小惑星を占有して独立宣言を行った国家。実質的な権利はほとんどなく、月・地球連合の経済的な支配を受けている。

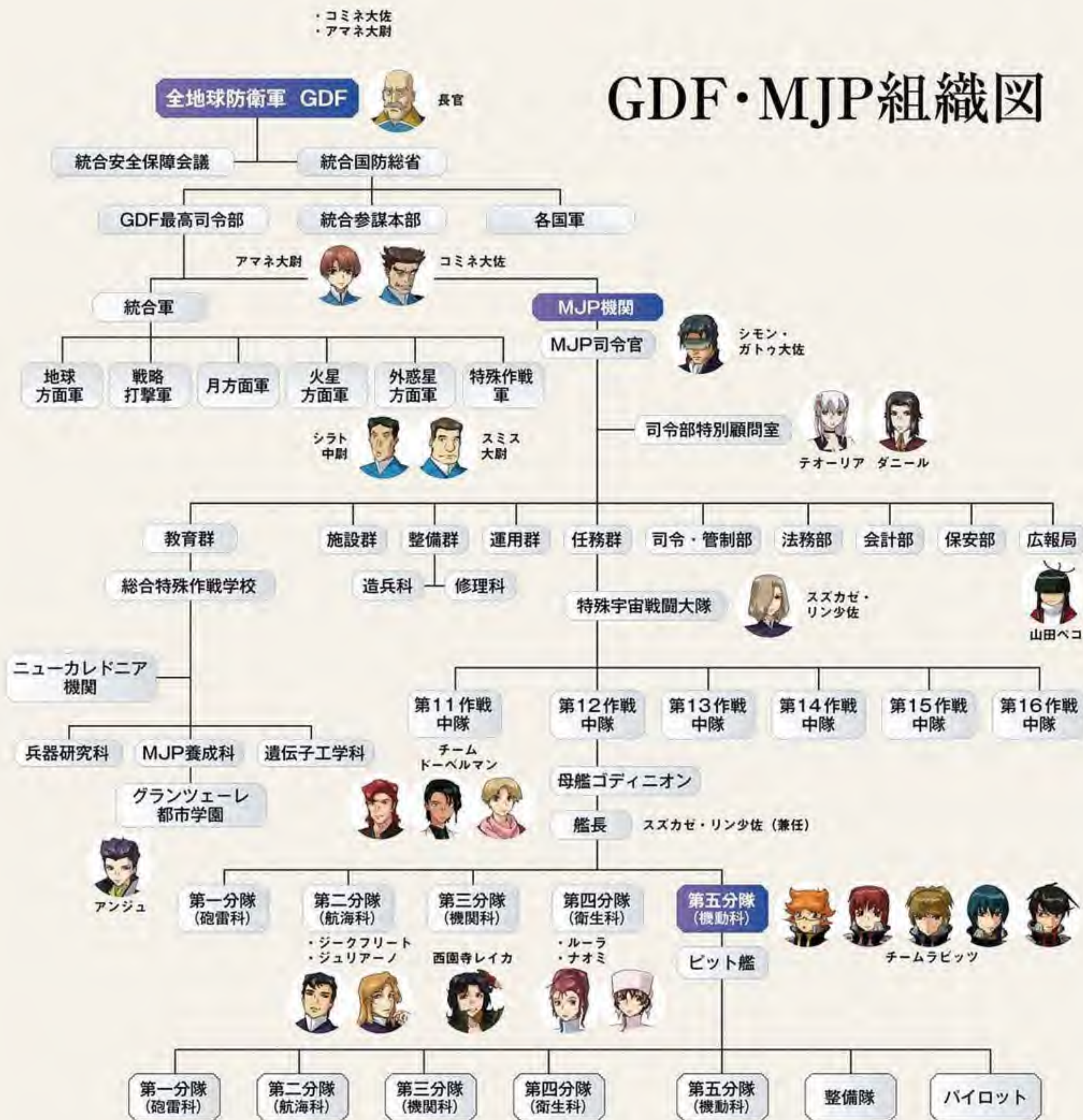
平洋・インド連合(一部、ベラロシラム諸国会議機構)と密接な関係を結び、それらの企業から資本提供を受けているため、実質的にはその支配下にあつて、独立した経済圏にはなりきれていない。GDFで使用される艦艇の多くは、月・地球連合によって建造されている。

また、火星には出遅れたベラロシラム諸国会議機構や大中華連合、アフリカ合衆国が、積極的な開発の手を伸ばしているが、一部のドーム都市や開発基地を除き、長期的に人類が居住できるだけの環境は整えられておらず、本格的な開発はこれからとなっている。それでも、その圏内に莫大な人口を抱えるこれらの経済圏は、食料や資源の不足から早急な火星の開発と植民を目指していると同時に、他の経済圏に対して支援の要請と、月の解放を訴え続けている。

一方小惑星帯は、各国が資源採掘の場として積極的な利用を行っており、一部の小惑星には探掘者などが長期的な居住区を作り上げている。これらの探掘者を中心に、独立小惑星国家設立を宣言する声もあるが、地球圏から比べると人口があまりにも少なすぎるために、実質的な権利はほとんど存在していない。それでも探掘基地だけではなく、多数のGDF基地が建設され、特に準惑星であるケレスは長期的な居住が可能な

・コミネ大佐
・アマネ大尉

GDF・MJP組織図



地球方面軍

地球圏の防衛を担当。地表は各経済圏の各軍事機構が防衛、地球軌道上は月・地球連合が担当する。

月方面軍

月周辺と地球圏のラグランジュ点の防衛を担当。元アメリカ、EU諸国、日本から抽出された軍を中心として再編成。

火星方面軍

火星と小惑星帯の防衛を担当。各国から志願した人員によって構成。

外惑星方面軍

本来は木星圏の防衛担当だが、小惑星外へ侵襲し攻撃を行う主力攻撃軍。最精鋭部隊として、全世界から集められた部隊によって構成。

特殊作戦軍

アッシュを使用した次世代の作戦を担当。

戦略打撃軍

恒星間航行兵器による敵本拠地の壊滅を担当。

各国軍

月などの大企業の保有する軍。

空間と工廠や軍事施設の設置が行われて、GDF外惑星方面軍の本拠地となっている。

GDFに関して

GDFは、当初は小惑星帯の紛争調停のために設立され、その運営は主に月・地球連合とその主体である統一米州機構、拡大欧州連合、環太平洋・インド連合、そしてベラロシラム諸国会議機構の一部によって行われていた。特に、軍事力の大部分は旧アメリカから集められており、艦艇も大半は月のドックで建造されていた。一方、大中華連合とロシア・ベラルーシを除くベラロシラム諸国会議機構は独自技術の採用と火星の開発を最優先し、GDFへの参加に反対する。その間に、アフリカ合衆国が参加した。GDFでは艦艇や宇宙活動用機体の共通化を行い、最新技術を用いた新型艦艇を次々と採用、それにより小惑星帯の開発も活発化した。参加に反対した二つの経済圏は完全にこの流れに乗り遅れ、ますます宇宙開発が遅れることになった。最終的には、これら二つの経済圏もGDFに参加するが、この乗り遅れは後々まで響き、長らく独自の兵器と戦術を運用していた。そのため、後のウルガルとの戦闘でも、この二経済圏が共同作戦を避ける傾向があったのは否めない。

GDF・MJPの施設



スターローズ

スカイフック型の次世代宇宙ステーション。グランツェーレ都市学園・宇宙校を始め、数々のMJP関連施設があり、都市機能も充実している。



GDF本部

地球上にあるGDFの本部。各種作戦の立案が行われるほか、GDFに参加する経済圏の首脳が一堂に会する機会も多い。ある程度の戦力も備えている。



GDF本部内の通信室。地球防衛の要であり、様々な対ウルガルのミッションについての指示が行われた。



小惑星ウンディーナ

GDFの資源開発基地が置かれている。採掘場は廃坑となっているが、採掘後の利用も想定され、建設中の居住区、軍事施設などが設けられている。



グランツェーレ都市学園

MJP養成機関の地球校。ラベンダー畑が広がる富良野にある。12歳以上のMJPが入学を許され、MJP養成科や、遺伝子工学科、兵器研究科などがある。



準惑星ケレス

直径952.4キロメートルの準惑星であり、GDFの前線総司令部が設けられている。そのため、周辺にはGDF主力艦隊が駐屯している。

ヴェスタ基地

GDF側の補給基地という重要拠点。ヘリウム3及び氷を採取していた。地表に常に硫黄が噴出しており、視界を遮っている。



J・U・R・I・Aシステムとは？

対ウルガル用に開発された次世代汎用戦闘デバイス、アッシュに搭載されるJ・U・R・I・A（ジュリア）システムは、その素体に搭乗者のDNAを登録し、人と機体がリンクすることで能力を発揮する。テオリアによってもたらされた技術に応用したもので、結果的にウルガル・地球間の戦争は、両者の遺伝子の優劣を決める意味合いも含まれることになる。

解説：鈴木貴昭



ジュリアシステムの最優先事項

ジュリアシステムの根底にあるのは生き残ることであり、これは遺伝子を紡いでいくことを最優先事項とするウルガル由来のものであることがうかがえる。こうした生存本能にはいくつかのパターンがあることが見受けられ、パイロットの状況によって、アッシュの行動は変化していることがわかる。たとえば、「恐怖から逃れたい」であるならば回避を選び、「勝って生き残る」であるならば、相手に戦闘で勝利することを目的とする。最終決戦でイズルが望んだ「生きて仲間の元に帰りたい」という願いによって発現した力は、パイロットにとっても、アッシュにとっても、理想的なシステムの稼働状態であったのかもしれない。

J・U・R・I・Aシステムについて

ウルガル側の機動兵器は、乗員共々クローンで生成されている。乗員も兵器も同一ロットはほぼ同等の性能を持ち、兵器として標準化されている。通常はベースとなっている基本タイプから、それぞれのレガトゥスの戦術や好みに応じてパラメータを改変、その部隊に適した性能になるように量産されている。一般兵士クラスはできるだけ均一な性能が求められ、指揮官タイプは空間把握能力や機動性などが向上し、更に特殊部隊はそれぞれの能力が底上げされ、培養期間も長い特別タイプとなっている。一般兵士タイプも経験値を積むことで徐々に能力が向上していくが、指揮官タイプや特殊タイプほど高性能になることは少ない。それ以前に一般兵士タイプは使い捨てであり、それだけの経験値を積む前に廃棄されるのが通常である。まれに、長期の戦闘を潜り抜けた一般兵士タイプは、研究開発部門に戻され、ベース用の基本タイプに付け加えるだけの能力があるか検討される。そこには完全に人権も尊厳も存在せず、単なる戦闘兵器としか見られていない。

また、各レガトゥスなどのエリー

ト用装備は、完全に使用者向けにカスタマイズされており、その手間もコストも培養期間も桁違いに長い。テオリアによってこの情報ももたらされた地球側の一部は、極秘裏にMJPにてパイロットと専用機体を育成することを決定した。この機体の中心となるシステムとして開発されたのがジュリアシステムである。それぞれの機体は、パイロットの遺伝子と同じ遺伝子で育成された素体が機体の根幹となっており、いわばパイロットの体の延長である。しかし、大脳に相当する部分を持たないので、本来は自ら思考し行動することはない。パイロットが接続され、思考し、行動指示を出すことで初めて稼働する。パイロットが接続されると、アッシュの感覚器はパイロットの感覚器となり、手足も思うままに稼働させられる。ただし、過去の実験でフル接続を行うと通常の人間では感知不能な赤外線や紫外線、レーダー波なども認識してしまい、パイロットが錯乱することが判明したので、現在接続は制限されており、パイロット側からアッシュへの接続がメインで、アッシュからのフィードバックはモニタなどに表示されるようになった。それでも、操縦の反応速度は圧倒的に向上し、ほぼ思考と同時に動かすことが可能となっ

ている。但し、本当に大脳に相当する部分を持たないのかどうかは、MJP側から開示された資料でしか判断するしかなく、一部研究者は脳が存在すると主張している。

このシステムは生き残ることが最優先されており、パイロットが意識せずとも機体に被害が及ぶと判断された場合、自動的に活動し、危機回避するようになっている。これはパイロットが気が付かないような状態、例えば真後ろからレーダーに捉えられない物体が急接近した時などは、最小限の動きで回避、または破壊するように設定されている。しかし、この生き残るという判断が進み過ぎると、最悪出撃拒否、そうでなくともパイロットが望まない動きや回避行動が増えてしまうため、パイロットはアッシュの本能を押し殺し、戦いに向けさせなければならない。また、アッシュは元となったパイロットの本質的な性格を受け継いでおり、それぞれに個性があり、生存本能が強く出る個体や比較的弱い個体もあり、また好戦的であったり臆病であったりと様々である。この性格は、その後の教育でパイロットが身に付けた性格とは無関係で、パイロット自身も気が付いていないような部分でもある。

また、生体兵器であるので、素体

アッシュの成長

素体は戦闘を積むことで経験を蓄積していくことが可能だが、一方で機能や装備に関しては機械的なアップデートが必要である。アッシュの豊富な武装や装備は、こうした特性を考慮したものであるのかもしれない。



試作型のアッシュ5タイプのデータを元に、6号機以降は量産化を前提とした。遺伝子の共通性というある種アッシュ最大の特徴はオミットされ、素体は一種の生体コンピュータと割り切ることによって量産化を実現。各国のアッシュコピー機も、こうしたアッシュ量産化の波を受けて開発された機体であると考えられる。

アッシュとパイロットの関係

パイロットの操作だけではなく、各種センサーから検知される発汗量、体温、心拍、脳波などの生体反応、そして感情までアッシュに入力される一方、アッシュ→人間への入力には制限されている。



アッシュの開発初期、その素体とパイロットの遺伝子には共通性が求められ、特定のパイロットでなければ稼働させることはできなかった。遺伝子を元にした生体兵器であるため、遺伝子提供元の特徴を受け継ぐという、特殊な面も持ち合わせている。

自体は経験を積むほど成長する。戦い方に応じて、機体はその特性を生かしていき、その成長はデータとして母艦に転送される。素体は成長するが、それ以外の機械的な部分は成長しないので、そこは母艦側で新しい装備に換装することで対応する必要がある。

このようなシステムであるため、アッシュは固有パイロットしか搭乗できず、また製造に極めて時間がかかり、量産には向いていない。遺伝子工学で生み出されたのではないパイロット、つまりMJP出身以外のパイロットが乗るのも不可能ではないが、それではアッシュ本来の性能を発揮するのは難しい。そのため、固有パイロット以外でも搭乗可能となるように、アッシュの素体自体を単なる生体コンピュータにする量産化計画も推進されている。ジュリアシステムは、当初はブレンな状態で育成されるが（生体部品を使用しているが、人間と同じ期間が成長に必要なわけではない）、パイロットが決定した段階で、そのパイロットの遺伝子をシステムに移植、培養し、そのパイロットと同一化を行うとMJP側からは発表されている。しかし、少なくとも試作1号機から5号機に関しては、最初から遺伝子が選択されていた可能性が高い。情報が

開示された試作6号機以降で、この生体コンピュータ化が推進されていると考えられている。

アッシュを制御するのは、ジュリアシステムⅡ中枢コントロール系であるアッシュの素体へ、コクピットからデータを入力する必要がある。そのデータの処理を素体が行い、それに基づいてアッシュ全体を動かす。この入力データはパイロットからの操作指示で、通常はコクピットに備え付けられた操縦桿などの入力機器からの信号が元になっている。しかし、徐々に経験を蓄積することで、パイロットの動作を分析、幾つかの行動パターンを先読みして、準備して動作までのタイムラグを小さくする。アッシュとパイロットの合一性であるハーモニック値の一つの基準が、このパイロットの動作の蓄積である。そのため、本当の戦闘ではなく機体を使ったシミュレーションでもいいので、パイロットが扱えば扱うほど経験値が増し、パイロットの行動パターンが蓄積され、また動きのクセなどから次の動きの予測が容易となる。それに伴い、機体に備え付けられた各種センサーや、他のアッシュ各機からもたらされたデータから入手した情報をパイロットに表示すると同時に、自らも最適な行動を判断しようとする。行動パターン

の蓄積が少ないうちは、表示する情報も生のデータそのままであり、全てがパイロットの判断に任されている。しかし、生のデータは情報量が多すぎて、必要とする情報をパイロットが即座に判断できない危険性も大きい。そこで、各種戦闘データの取り込みや経験の蓄積によって、パイロットが求めている情報や不必要な情報の選り分けが、アッシュ自体でも可能となっていく。当然この選り分けは、パイロット側でも行い、また指揮管制型機体からの指示やメカニクの調整でも可能であり、それらをアッシュが学習することで、必要な情報と不要な情報を判断していく。

実際の行動において、パイロットが行うのは大まかな行動指示であり、大部分はアッシュの自律行動である。例えば、二足歩行するだけでも、実際にマニュアルで動かそうとすると、極めて多くのコントロールが必要で、バランスのとり方や体重移動、どの程度の力で地面に接地するか、接地する時に各部の関節をどのように動かして衝撃を吸収するのか、など動くのに必要な多くの制御は全てアッシュが蓄積したデータを元に自律的に判断している。

これはアッシュのみならず、今までのGDF機動兵器でも同様だったが、

大きく異なるのは、アッシュの自律行動は著しく成長するという点である。例えば、障害物をかわすのでも、最初は入力された通りに動き、大きく鋭角的に避けるような行動を取るが、これが経験値と判断能力が高くなると、必要最小限の行動で避けるようになる。ある程度の最適化はコンピュータでも行っているが、それには最終的に人間側の選択が必要となる。それに対してアッシュはその部分をパイロットが意識する必要はなく、より戦闘に専念できるようになっている。特に、戦闘データや行動に必要な各種データは、他の機体で蓄積したデータも使用可能で、それらを各機体のジュリアシステムが判断、自己の機体特性に合わせて最適化を行うのが、単なるコンピュータとの大きな違いであろう。また、アッシュ1号機から5号機はデータの共有をアッシュ2号機を介して定期的に実行しており、各機の連係も戦闘経験を蓄積するたびに向上している。

また、アッシュへのデータ入力と行動の判断は操縦桿などの機械的な制御系のみならず、パイロットスーツに取り付けられた各種センサーから入力される発汗量、体温、心拍、脳波などの生体反応を元に、ジュリアシステムがパイロットの感情を読

み取ることでも行われている。そのため、恐怖心が一定以上になると、生存本能を優先し、アッシュ自体が逃走と回避を選択する。結果的に、パイロット側にも、機体を制御するだけではなく、感情を制御する必要がある。

こうしたパイロットの行動、感情パターンの蓄積と、アッシュ側が判断する次のパイロットの行動との合点がハーモニック値である。ジュリアシステムが成長するに従い、アッシュ自体がパイロットの延長線上の存在となり、パイロットが動かそうと思う前にアッシュが動くのが、理想形である。しかし、単純にそれだけでは戦闘行動が不可能となる場合もあるので、パイロットは自分とアッシュの感情をコントロール下におき、目的に沿った動きをさせる必要がある。

なお、アッシュ試作1号機のパイロットであるアサギ・トシカズは、常に冷静でいようとして感情を必要以上に外に出さないため、アッシュも判断する基準を作れないため、ハーモニックが上昇しないという問題があった。

アッシュ開発史 ハイモブからアッシュへ

ウルガルの機動兵器群に対し、GDF側の既存兵器群はなすすべもなく駆逐された。こうした状況に対して、MJP機関では早くからアッシュ（AHSMB=Advanced-High-Standard-Multipurpose-BattleDevice：新世代高規格汎用戦闘デバイス）と専属パイロットの育成を推し進める。そして最終的にウルガル側に抵抗できた地球側の兵器は、アッシュのみであった。ハイモブからアッシュ、そしてアッシュの量産化へ……。これはウルガルの遺伝子が生き残り続けることを意味する。考え方によってはアッシュが発展していくことで、ウルガルの遺伝子がより強く拡散していくことになる。

解説：鈴木貴昭

いわば生体兵器と呼べるウルガルの機動兵器群に対し、地球群の主力メガラバトルは対抗しうる存在ではなかった。遺伝子を採用することでウルガル側兵器の特性を取り入れ、アッシュの完成が目指されていく。

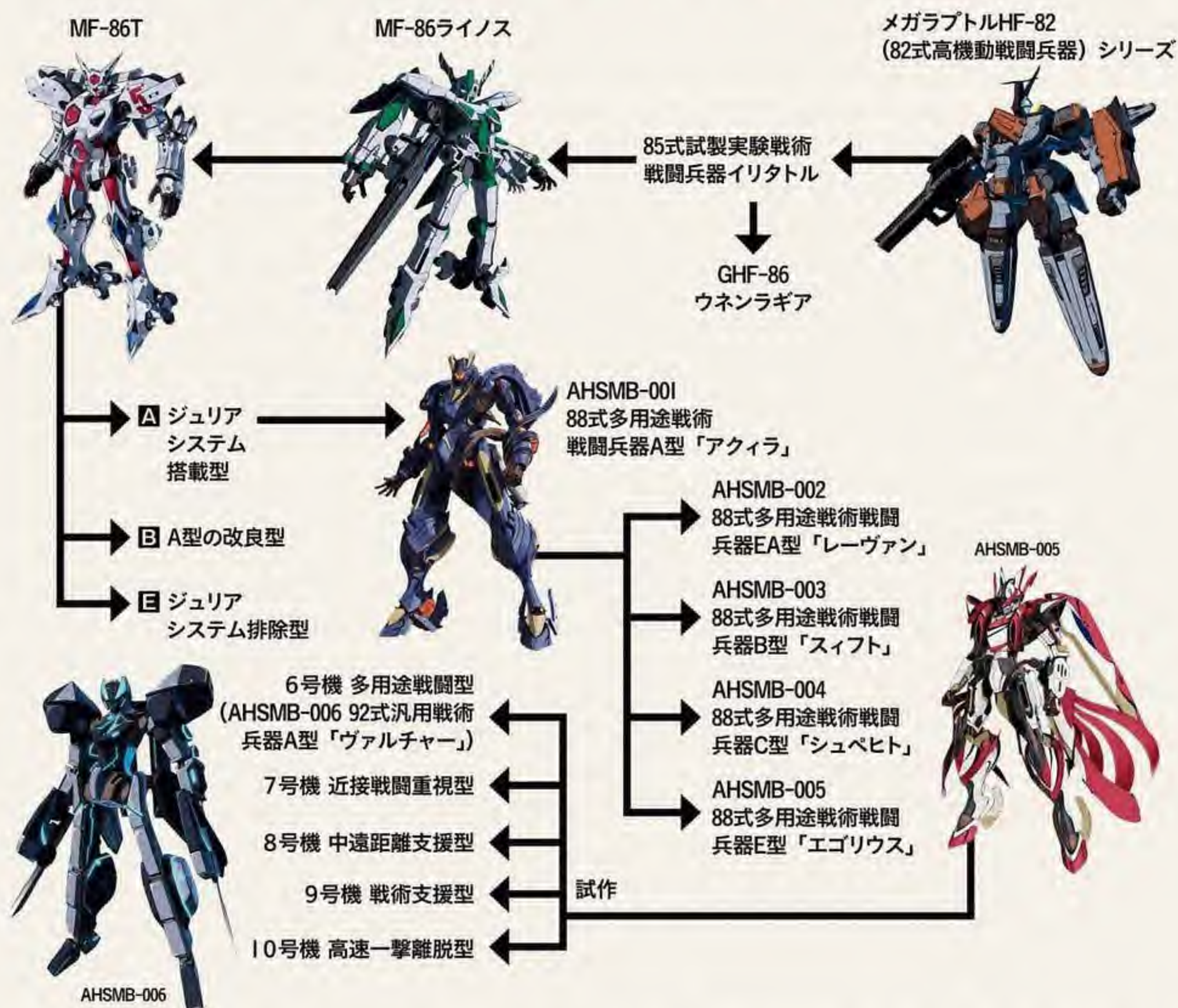


次世代戦闘兵器 アッシュとは？

ハイモブは人型機動兵器の総称で、最初は宇宙戦闘機のリムールバルスラストとコクピット、動力部に手足を取り付けた作業用ユニットとして開発された。初期のタイプは、可動砲台として拠点防衛に運用され、試験結果が良好であったため、宇宙での作業用に改修が行われた。それがメガラバトルH.F.82（82式高機動戦闘兵器）シリーズである。

このメガラバトルをベースに、各国が自国で運用、製造しやすいように改良が行われ、MJPも独自技術を投入して85式試験実験戦術戦闘兵器イリタトルを開発、各種試験を行った。この機体は従来のメガラバトルよりも圧倒的に高性能で、戦闘兵器としても優秀であったので、量産性を上げるためにも根本的にフレーム構造を見直して作り上げたのがM.F.86ライノスである。同機体を元に、最初に練習機型のM.F.86Tが生産され、主にグランツェーレ都市学園で練習機兼実験機として各種テストに使用された。次世代新機体や性能向上型のテストベットとして新型エンジン、プロトタイプジュリアシステム、各種兵器などの運用も行われ、特にアッシュ開発用のテストベット

メガラプトル～アッシュ開発系図



として各種パーツのテストを行い、効果的と認められたパーツを元に戦闘用に組み上げられたのが、A型としてMJP内部の特殊部隊などに採用された。改良型のB型、GDF用にジュリアシステムを排除したE型なども開発されている。このA型をベースに、ウルガル技術を本格的に投入、ジュリアシステムを素体として、同時にパーツの共用化を図るコアモデル構想を取り入れて作られた機体が、AHSMB-001、つまりアッシュ試作1号機である88式多用途戦術戦闘兵器A型「アキラ」、通称ブルー1である。

このブルー1をベースに本格的なアッシュ運用テストが行われ、またその専用パイロットであったアサギ・トシカズも1年間にわたるテストに参加した。この秘密テストによってグランツエーレ都市学園を1年間休学扱いとなっていたため、周囲からは落ちこぼれとみなされたのが本人にとっては大きな苦悩の種となった。この試験結果を元に、他の4機が製造され、5機完成時点で運用テストが開始された。同時にそのデータと、ライノスA型を中心に収集された戦闘データを元に、試作6、10号機が量産を前提として開発されている。これら5機も基本構造は同一だが、武装や細部が異なっており、

り、実戦テストが繰り返され、最終的には試作6号機ベースで量産が行われた。試作6号機は多用途戦闘型、試作7号機は近接戦闘重視型、試作8号機は中遠距離支援型、試作9号機は戦術支援型、試作10号機は高速一撃離脱型として作られている。

また、MJPとは別に各国もメガラプトルベースの独自機体を開発しており、その試作機にMJPから開示されたイリタトルのデータによって、月面工廠にてGHF-86ウネンラギアが開発、GDFの主力機体となった。この機体は、外見はライノスに酷似しており、また一部装備も共通化されているが、内部構造は異なり、性能もライノスよりも劣っている。そのため、後にMJPからライノスのデータが開示されると、主力機はライノスに取って代わられている。この際、装備や操作性が共通化されていたことで、ライノスへの移行は比較的スムーズに進み、また両型のハイブリット機体も存在した。

ウルガルとその神話体系

突如地球に侵攻を開始した汎銀河統一帝国ウルガル（正式名称、銀河渦状腕全域絶対権力統治主権者による悠久なる統一国家）。地球とはまったく異なる価値観を持ち、タ・ヘヴァラ（宣託）やシカーラ（狩り）などの神事が、国自体に大きな影響を与えている。はたして彼らの成り立ちとは？

解説：鈴木貴昭

ウルガルと階級



皇族



一般兵～末端兵

皇族
レガトゥス
一般兵～末端兵

ウルガルでの序列を決定づけるのは遺伝子であり、皇族を頂点としてレガトゥスなど、支配者階級にしか自由意思は認められていない。クローンである一般兵、人型ですらない末端兵などは定期的にカートリッジが支給され、それを補給しなければ活動を行うことができない。いわば使い捨ての部品である。このように行動にある程度制約があるため、ウルガルはクローン兵士を生産する拠点を作りながら徐々に侵攻しなければならず、圧倒的な戦力を持ちながらも、地球到達まで多くの時間を費やした。

ウルガルとシカーラ（狩り）

優秀な遺伝子を、シカーラによって取り込むことがウルガル最大の目的である。種としての限界を迎えたかつての超古代種族の轍を踏まないため、様々な惑星に種を植え付け、生き残った遺



伝子を狩ることを目的としている。支配者階級は、特に気に入った標的を自分の「ラマタ（獲物）」と呼び、執拗に付け狙う。

ウルガル巨大母艦

ウルガルの拠点となる巨大移動要塞。まるで星のような環境が作られている。また、六角形の模様は巨大砲であり、周囲にはガスが立ち込める。



母艦の内部には狩場や、皇族やレガトゥスたちの城なども設けられ、要塞や母艦の機能を持つ人口惑星のような印象すら受ける。



ルティエルの城



会議の間

ウルガルと タ・ヘヴァラ（宣託）

ウルガルにとって、神事と政治は密接な関係にあり、国の行く末を決定づける重要な行事となっている。地球侵攻もタ・ヘヴァラ（宣託）によって決定した。タ・ヘヴァラを行うのは皇帝の役目である。

ウルガル神話体系とは？

ウルガルは、遥かなる太古、銀河中心部方面に発生した超古代種族が、銀河の各地に撒いた遺伝子によって誕生した多数の種族のうちの一つである。超古代種族はウルガルの祖先に多少の知恵と力を与え、労働力や兵士として使用した。だが、超古代種族の衰退とウルガルの進化によって、最終的には超古代種族に取って代わり、ウルガルは銀河中心部での覇権種族へと成長した。

その過程において、ウルガルの誕生と進化、超古代種族の支配からの脱却は神話として語られるようになり、また、自分たちもいつか新たな種族に取って代わられる可能性を恐れるようになった。そのためには常に自らも切磋琢磨し、進化を続け、他の種族よりも強くあろうとするのが日常となった。

ウルガル神話は以下の通りである。宇宙には太古、トウートザスと呼ばれる知性も魂も持たない、絶対的な混沌のみが存在していた（おそらく、超古代文明のことではないかと考えられている。但し、複数の超古代文明が存在していた可能性があり、ウルガルを作り出したのとは別な文明とも考えられている。一方、ブラ

ツクホールや超新星爆発の神格化という考え方もある。混沌はいかなる形も持たず、いかなる形にもなり、どこにも存在せず、どこにでも存在する。何者にも知られることなく、全ての生きる者に知られている。その姿を見た者は、深淵なる狂気の淵に宇宙の真理をかいま見る。トウ・トザスは、宇宙のあらゆる所に無数の彗星の姿をした種子を放ち、その種子は恒星や惑星の核に生み付けられ、新たな混沌の発生源となった。新たな混沌は、幾つかの姿をとり、その一つには「知性」が生まれ、自らをトウ・ゴサイと称した。トウ・ゴサイは過去、現在、未来のいずれの時間にも同一個体として存在し、その内部では宇宙の全ての時間が合一し、それを通じてあらゆる時間へと移動可能となる。また、混沌の一つは大いなる闇の存在としてラニブシヤグニと称し、世界に闇を産み出した。この闇は、光と大気、大地と水、炎を産み出した。それゆえ、ラニブシヤグニは世界の母と呼ばれるようになった。光を司るのは、アロン・タウル（おそらく、これがウルガルを作り出した超古代文明ではないかと考えられているが、ウルガル神話の中では太陽神であり、太陽自体の神格化とも考えられている）と呼ばれる存在で、アロン・タウルは自らを

生み出したラニブシヤグニを切り裂き、その断片に自らの体の一部を埋め込んで生命を作り出した。また、アロン・タウルは自らが作りし生命を愛し、全ての生命を見つめ、生命に知性と文化を与えるのを好む。しかし、アロン・タウルは時として暴虐な神として、好まぬ生命に死を与え、種を絶えさせる。その手にした黄金の弓矢は、無数の世界に対して打ち出され、混沌と闇で覆われた死の世界に光と生命を与える。同時に、光と生命で包まれた世界に死を与える。

また、ラニブシヤグニによってアロン・タウルと同時に生み出されたのが、以下の四柱である。大気を支配するのはルサハ、大地を支配するのはラトベテニ、水を支配するのはフルウク、炎を支配するのはグハク。それぞれは無数の眷属を持ち、それらが交わって次々と新たな世界が生まれた。これらの世界には、この四柱の眷属が満ちあふれるが、四柱が終わり無き闘争を続けているために、眷属共も戦いを続け、ある所では大気しかない世界となり、逆にある所は大地しかない世界、水だけの世界、炎で焼き尽くされた世界となった。これら四柱の調和が取れた世界には、アロン・タウルが命の矢を打ち込んで、生命を与えた。

生命は、四大神とアロン・タウルの恩寵を受けて発生したが、気まぐれなアロン・タウルの矢を再び受けぬよう、常に狩りの神でもあるアロン・タウルに捧げ物をし、その歓心をつなぎ止めねばならない。アロン・タウルは興味を失った生命を抹殺する、つまり自らが生き残るためには、他の生命より自らが優れていると証明し、劣った生命をアロン・タウルに捧げて、その矢を放つ手間を省く必要がある。これが「狩り」である。

この「狩り」の手順として、行われるのがご神体であるアロン・タウルを模した黄金の円盤と矢に、黄金の蜜を捧げ、燃えさかる祭壇に黄金の矢を差した供物をくべることで、他の種族の死と、自分たちの種族の繁栄を祈る。同時に、トウ・トザスを表す深淵（黒い穴）に供物の残りを捨て、トウ・トザスをなだめる。

またウルガルの母星は、トゴイと呼ばれる惑星で、ほとんど陸地が存在せず、その惑星の大部分は生暖かく粘りの強いゲル状の液体で満たされている。その液体の中に塔状の無数の都市が屹立し、一部の都市は水面より遙かにまで伸びている。また、その都市の水上の部分は、橋で繋がれている。しかしこれらの都市に住むのは一般大衆で、王族と貴族はその上を飛翔するハスフェレス

と呼ばれる空中都市に住んでいる。このような特殊な惑星に誕生したことも、ウルガルが生存のための闘争に力を注ぎ、またその状況から脱却させてくれた超古代文明に対して感謝の念と同時に屈折した感情を抱く一因であるかもしれない。

そのようなウルガル母星で、最初に人の姿を得て、ウルガル人の祖先となったのは、ダ・キハアンと呼ばれるアロン・タウルの分身であるという。光の塊で、定まった姿を持たないアロン・タウルとは異なり、黄金の目を持つ人間の姿をしており、王族は、ダ・キハアンの末裔ということになっている。

また、セノードと呼ばれる、片腕が黄金色に光り輝く老人の姿をした戦の神も、アロン・タウルの化身のひとつではないかと考えられている。セノードは強い戦士を神の一員に招くため、戦士が崇拜する神でもあり、また、光の剣を持っていると言われる。

このウルガル神話の断片は、地球にも伝わっていると言われ、テオリアが地球に来訪する前にもウルガル人が地球を訪れていた可能性が示唆されているが、詳細は不明である。

オペレーション・サルヴァーレ

STAGE ▶ ウンディーナ基地



ミッション概要

汎銀河統一帝国を名乗る謎の勢力＝ウルガルが木星圏に出現してから数年。人類はその脅威にさらされ、今また地球の最前線拠点のひとつウンディーナ基地が奇襲を受ける。全地球防衛軍GDFの最高長官による裁決の下、同基地の放棄が決定され、撤退作戦へと移行。退散を支援する撤退部隊の補充兵が要され、GDFの外郭機関MJPのシモン司令がこれに応ずる。GDF本部から期待が寄せられる中、シモンが出動を命じたのは意外にも「ザンネンファイブ」なる不名誉な通称を持つ訓練生5人の「チームラビッツ」だった。5人の任務は当該基地から人員が退避するまでの30分間を凌ぎ切ることで、それだけである。

ミッション記録



01 個々の能力こそ低くないが、チーム戦では協調性に欠ける。そんなチームラビッツの5人がウンディーナ基地撤退部隊の一翼を担うことに。シモン司令は一同を前に各々の「夢」を問いつつ、GDFの「夢」が彼らだと語る。



02 撤退軍を守りながらGDF軍の戦闘母艦を運用する撤退隊長が奮戦。しかし旗色は明らかに悪く、全滅となるのは目前だった。



03 初めての戦場を体験するチームラビッツ。彼らとその最新鋭の機体＝アッシュの5機はウルガル軍を駆逐し、ミッションの目的を完遂させる。



04 ラビッツに下される撤退命令。だがチームリーダーであるイズルは今なお基地に多くの民間人が取り残されていることを知った。



05 人々を守るため、闘争本能を燃やすイズルのレッド5。



06 ラビッツの攻撃中、多くの残存戦力を率いつつ退いていくウルガル軍のラダ隊。今日のこの戦いは地球人類にとって分水嶺となった。

第1話なので物語の世界観そのものを端的に表現しなければなりません。最前線の基地に投入された初陣の少女が敵を足止めすればいいだけに、追い返してしまおう。チームラビッツが来なかったらウンディーナ基地が陥落していた可能性は非常に高く、しかもイズル君が民間人を見てしまったものだから、冷徹な判断を下すGDF軍と違って、みんな理想主義で戦い抜く。その対比も描いています。それにあそこで幾つかの伏線を入れています。ただウルガルの撤退は地球側から見た場合であって、実際のところは単にタ

鈴木貴昭 ミッション解説

イムリミットで帰還したに過ぎないんですね。彼らの時間制限は弱点を付ける上で必要でしたし、最初から見せる必要がある。それにラビッツの彼らが初めて実戦に出てきて、練習機と違う不慣れた機体に乗って戦い、今までの地球側の兵器ではもはや役に立たないことも見せる、と。この第1話は「ザンネンでもいいじゃない」という感じが非常によく出ていると思います。ラビッツはそれぞれ得意なことをここで見せつつ、アサギは緊張するとダメとか、個々のキャラクターを一番見せやすい作戦として設定しました。

戦況図

火星と木星の狭間に位置するウンディーナ基地が本ミッションの対象エリアである。同宙域を扇状にGDF軍の監視レーダー兼通信衛星が取り巻いているにも関わらず、ウルガル軍はその内の一機FRB1011を破壊しつつウンディーナ基地への進攻を開始。統一米州機構をはじめGDF軍の多くを撤退に追い込んでいく。



MISSION-EXPLANATION ミッション解説

地球を脅かす謎の異星生命体ウルガルに対し、人類はいかなる術をもって戦いに臨んできたのか。本コーナーではチームラビッツの活躍を中心にその実像に迫ってみたい。当初GDF/MJPが想定していたミッションの「概要」と実際に行われたミッションの「記録」を併載した。

監視レーダー再設置

STAGE ▶ ウンディーナ基地



ミッション概要

先のウンディーナ基地における交戦で多大な戦果を残したMJP特務機関のチームラビッツ。その功績をふまえ、彼らに再出動の指令が下される。当該ミッションは宇宙標準時間18時にウンディーナ宙域で展開。それまでの戦闘で破壊されたGDFの通信衛星複数を選び所定の空間に設置し、外敵からの警戒をより強めることにある。前述の通り、チームラビッツが各方面から注目を浴びたことも本作戦発動の重要なファクターであり、彼らの駆るアッシュ各機には営利企業のスポンサーロゴもマーキングとして施された。これはMJPをより広く一般層に知らしめるうえ必要との判断も含まれている。なお敵勢力との戦闘は想定されていないため、レッド5とブルー1の二機は素体であるコアモジュールの仕様で任務に従事している。

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1
- パープル2
- ローズ3
- ゴールド4
- レッド5
- ゴディニオン
- ビット艦

ウルガル

- ジアート専用機
- プレグゼス親衛隊
- 機動兵器

ミッション記録



01 チームラビッツの活躍に注目した地球の企業がMJPへの資金援助目的で投資し、機体にスポンサーロゴが入る。



02 スズカゼとしては不本意だったが、機体に施されたスポンサー名を中継カメラにアピールするよう要請が届いた。



03 多くの取材陣からの注目を浴びる中、レッド5とブルー1を中心に通信衛星の再設置作業が進められる。



04 だがそこに、次の来襲はまだ先だと見込んでいたGDFの思惑を裏切って、ウルガル軍の機影が確認された。



05 突然の事態にスズカゼはラビッツへ交戦用意を指示するが、予想外のことにアサギは胃の痛くなる思いだった。



06 ジアート専用機の放った砲撃を紙一重で躲すかに見えたレッド5。否、敵はあえて狙撃を外したのだ。



07 パープル2の計測データを得つつ、ゴディニオン母艦から射出された大型火器を手にするレッド5とゴールド4。



08 一方、辛くも外部装甲の着用に成功したブルー1だが、敵は一同を嘲るごとく撤退。イズルは啞然とするばかりだ。

でも任務が衛星設置である以上、戦いは前提に入っていないし、特にイズル君とかは軽武装。ウルガルと

行った訳です。でも任務が衛星設置である以上、戦いは前提に入っていないし、特にイズル君とかは軽武装。ウルガルと

行っているマスコミ向けの会見でヒーローが必要だったわけです。だから民間人を助けた上、ウルガルの大規模な進攻を初めて食い止めたチームラビッツの映像をガンガン出す。これはGDFにとってチームラビッツは民間人へ夢を与える存在、つまりヒーローとして作り上げることができた。しかも若い子たちだから絵になる。そこで「次は失敗しないような簡単な作戦をマスコミにアピールしよう」ということで衛星設置を行った訳です。

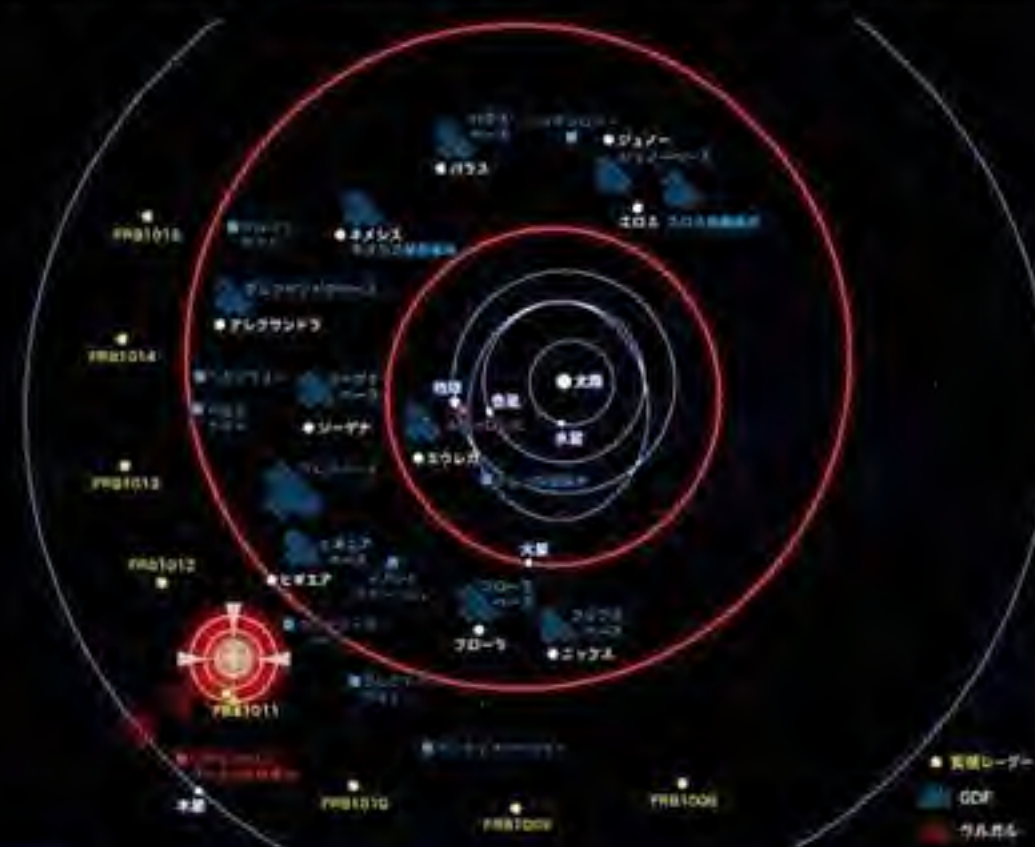
明らかな作戦名はありません。

としては戦争でなく「狩り」が目的なわけだから、ジアートも「これは楽しい。こんなヤツがいるならまた行かなきゃ」となり、当然また来るわけです。だからGDFとしては「無事に衛星も再設置され、太陽系の防衛はまたより強固になりました」という映像を撮ろうとしていたのに大失敗。結局、チームラビッツが周囲から祭り上げられるけど、実力が伴っていないわけではないので、一度失墜させなくてはいいけないという監督の考えもありました。そこからちゃんと自分たちでやるべきこととか実力を付けていく様子を描いたわけですね。ちなみに今回のミッションに

鈴木貴昭 ミッション解説

戦況図

ウルガル軍を撃退し、ウンディーナ基地を守り抜いたチームラビッツ。だがその実状はGDF / MJPが制宙権を取り戻すに至らず、ウルガル軍の勢力は今なお健在であり、ウンディーナ宙域β+32・7、λ151・32方面からの急襲をやすやすと許してしまうほどだ。このウンディーナ周辺宙域はM型小惑星から派生した金属物質など、星々の間に存在する宇宙塵の密度が他宙域よりも高く、電波網に影響が出やすいことが特徴である。



オペレーション・ナイトブロウ

STAGE ▶ 木星軌道ウルガル定期航路



ミッション概要

GDFで権能を有する参謀次長コミネ大佐のもと、チームラビッツへ向けた次なるミッションが発動。それは木星の軌道上に位置すると目されたウルガル軍の補給ルートを寸断させる作戦であった。敵の補給線を叩くことは兵法の定石だが、今このタイミングを逃してはならないという理由も存在する。折しも太陽嵐が活発な状態にある今、レーダーを含む敵の電子機器が攪乱されるものと見込んだコミネ大佐の判断であった。この太陽嵐が発生している間隙を縫ってラビッツは小惑星に潜伏。小惑星には強化シールドが施され、太陽嵐が過ぎ去った後、敵の予測位置まで全速24秒で移動し、敵システム回復まで推定される40秒のタイムラグ=16秒で敵全てを破壊して離脱を遂げることがラビッツの一同に課された使命である。

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1 / パープル2
- ローズ3 / ゴールド4
- レッド5
- ゴディニオン
- チームドーベルマン
- [ランディ機 / チャンドラ機
- バトリック機]

ウルガル

強襲部隊機動兵器
戦闘機

ミッション記録



01 コミネ主導によるウルガル補給線を叩くミッションが開始された。チームラビッツ各機には重装備が施されている。



02 ゴディニオンでポイントD3に敵影を確認し、続いて小惑星に陣取ったパープル2が同宙域の映像をモニターする。



03 だが目的地にいたのは強行偵察隊もしくは精鋭部隊と思しき敵勢だった。それでもコミネは作戦を強行させる。



04 コミネの無謀な作戦の結果、追い詰められてしまうローズ3。逆境のなか、レッド5のイズルは戦術を模索する。



05 タマキを救うため、イズルは愛機とともにヒーローにならんとする。



さらにパープル2を敵の猛攻からかばい、著しく傷つくレッド5。非情にもコミネはレッド5を見捨てる意思を示す。



07 万事休すかと思われたその時、精鋭部隊チームドーベルマンが応援に駆けつけた。イズルは九死に一生を得る。

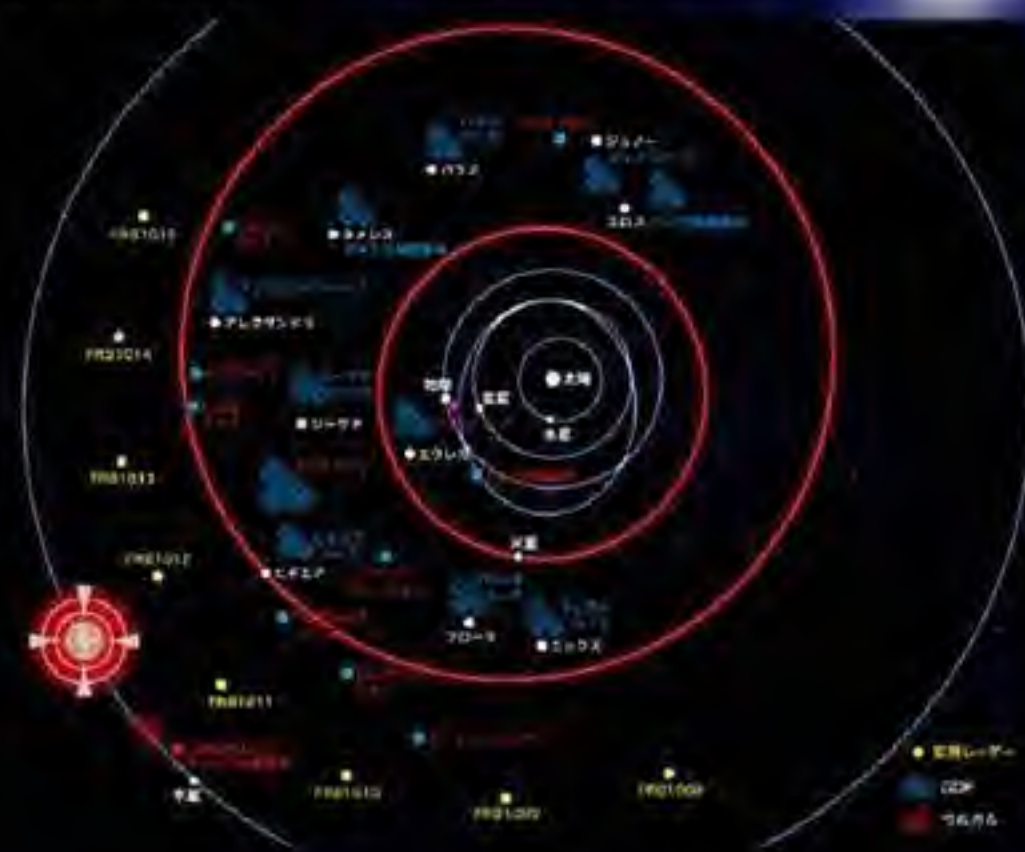
「MJP」の制作はまず戦場ありきで進めていたんです。小惑星はもちろん地上戦、火星もやらなきゃとリストアップして、そのなかから「どの戦場をどこに入れよう」というのをシリーズ構成の段階で組み込んでいきました。そんな戦況を用意するなかで、通信を途絶えさせたいとなると太陽フレアとかのアイデアが出てくる。実は太陽フレアをここで入れておいたのは、後のランディたちの死ぬ話に繋げられるんです。太陽の活動が活発化していて、通信状況がよくない、と。前話でも通信衛星の再設置に失敗しているし、地球側としては目も耳もほとんど塞がれているという状況を描いた訳ですね。

鈴木貴昭 ミッション解説

で、この話は地球側とウルガル側の補給の概念が全く違うことを表しています。地球側が補給路だと思っただのはある意味間違っていないんですが、ウルガルにとっては無駄な補給部隊を準備する必要が無いんです。よく軍隊は戦闘部隊が3〜4割で、残りは後方の兵站部隊なのが普通なんですけど、ウルガルは多分8〜9割、下手したら10割が戦闘部隊で、みな同様に戦えるはず。ウルガルは「宇宙の戦士」のクモよりはコミニケーションが可能ですが、戦いに対する考え方が地球人とまるで違い、やられても次の日には精鋭兵士が1部隊分用意できる。地球の意外な苦況がうかがえるエピソードです。

戦況図

今回のミッションが課される木星軌道は、地球を中心に見た場合、これまでチームラビッツが戦ってきたウンディーナ宙域を遠く離れ、太陽系のさらに外環に位置する星域であった。現況の木星軌道第三象限グリッドβ25から27の位置においてウルガルの定期航路を発見。当該宙域が太陽嵐による強力なCME (Coronal Mass Ejection=コロナ質量放出) と高エネルギー荷電粒子で覆われる今において奇襲の好機は無かった。



オペレーション・ナバロン

STAGE ▶ 小惑星RA221上の敵基地

ミッション概要

木星圏の小惑星RA221で確認された、敵基地への潜入および破壊任務がチームラビッツとチームドーベルマン合同で進行。爆破に伴う諸任務はゴールド4に委任される。小惑星上ゆえ重力が働いていることを予測して各機は重力下仕様にチューニング。さらに従事するパイロット各人には地球上にある母校のグランツェーレ都市学園での予行訓練が課されている。中継衛星の施設や太陽コロナの問題も含めて交信は期待できないものの、目的地は戦闘宙域から離れていることもあり、敵戦力は少数程度という判断のもとで作戦は展開される。なお以下はラビッツに秘匿された事案だが、MJP上層部としては失敗続きの彼らに容易な任務を与えて遂行させることで、組織の信頼を取り戻す意図もあったとされる。

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1 / パープル2
- ローズ3 / ゴールド4
- レッド5
- チームドーベルマン
- [ランディ機 / チャンドラ機
- バトリック機]

ウルガル

戦闘機

ミッション記録



01 スズカゼ少佐の指揮のもと、新ミッションが発令された。木星圏の小惑星上に位置する敵基地の破壊である。



02 チームドーベルマンと合同で作戦を展開。だが敵基地の大戦力を前に、ランディたちが困る。



03 勇気を奮うチームラビッツの一同だが大型のローズ3は敵基地に入れない。



04 ブルー1がローズ3とともに残り、残りの3機は敵基地への潜入を果たす。内部の動力炉を探知するパープル2。



05 中心部の動力炉にたどり着いた3機。だが敵戦闘機は自分たちの基地であるにも関わらず攻撃を開始した。



06 果敢に反撃する3機だが、ゴールド4が持つ爆破装置に被弾していた。スルガはイズルに作戦の断念を促す。



07 しかしイズルはスルガとゴールド4に修理を依頼。スルガの健闘で敵基地は爆破され、3機もローズ3に回収された。

今回のこれまでと少し違った感じの戦いになっていきますね。この後で火星と地球上が舞台になるのは決まっていたので、チームラビッツに小惑星の重力下戦闘を体験させる必要がありました。実際の小惑星だと重力はほとんど無いけど、射線は曲がるという描写も見せなければならぬ。それに今まで外から戦っていたのに対し、「敵は何なのか」ということを彼らがより知っていく上で、敵の基地内部に入っていくのも必要でした。これは本作品における戦場の多様性を見せる要素のひとつでもあります。

あと、ラビッツの失敗が続いているので、精鋭のチームドーベルマンを連れてきて底上げを図るという感じですね。今回の作戦はとにかくラビッツに自信をつけさせるのが目的で、その上で引張ってくれるのがガチガチの軍人やスチャラカすぎるのもなく、きちんとやる時はやるお兄さんタイプの先輩たち。MJPとしてはラビッツのメンタルケアも狙いでした。現実のF1レースでもそうですが、新人が一度優勝すると、ひとつの壁を越えて一挙に成績が跳ね上がることも多いんですね。そう考えるとシモンの親バカっぷりが見えてくるんですよ。「自分の息子なんだから出来が悪いはずはない」という信念で動いているような気がしてならないわけです(笑)。

鈴木貴昭 ミッション解説

戦況図

前エピソードで展開された作戦に引き続き、今回もチームラビッツそしてチームドーベルマンの木星圏での戦いが繰られる。本話での舞台となる小惑星RA221は星図の上でこそ木星の近域に位置するが、主戦場からは離れたエリアであるとMJP側は判断。結果的にラビッツとドーベルマンは多大な敵戦力を前にして苦戦を強いられることになるも、この戦いを凌ぎ切ったことでGDFやMJPの上層部は敵に一矢報いたものと活気づくのであった。



MISSION-05

オペレーション・サンダーボルト

STAGE ▶ 準惑星ケレス・GDF前線司令部／準惑星ケレス近郊



X

ミッション概要

コミネ参謀次長は敵が反撃を行うものと予測し、自身による指揮のもと総軍体制での一大反攻作戦を展開する。それは自軍のケレス基地傍近に位置するウルガル軍の最前線基地ラガツァを敵の前衛艦隊ごと殲滅させるミッションだった。その段取りは、まず最新鋭のレーザー推進システムで敵に先制攻撃を見舞い、これと同時に推進機雷を散布して敵機動兵器の行動を制限。さらに最前線の兵器群による一斉掃射ののち、機動兵器や艦艇の退避と並行して、戦術重レーザーを敵艦隊へ見舞うものである。無論、チームラビッツらも本ミッションへの参加は必須とされた。

なおこれはオフレコであるが、本作戦の背景には以下の経緯が存在したとも巷談に残る。小惑星RA221での功績に関し、MJP特務機関のシモン司令がGDF本部から称えられたことを含め、同機関に向けられる周囲の関心に少なからぬ疎意を抱いたコミネ参謀次長が本作戦を立案。加えて当該作戦の実質的なプランニングは、参謀次長の懐刀ともいべき才女のアマネ大尉が進めたものを採納しているという。さらに同参謀次長はさしたる吟味も行わないまま実作戦に臨んだとのことである。



82式高機動戦闘兵器「メガラプトル」から空間戦闘用機動兵器を最前線に配置し、使い捨て式のレールガンで敵勢を駆逐。



作戦の切り札というべき戦術重レーザーのエネルギーが充填されるまでの間、敵の進路を予測しつつ、ケレス基地の前方に配置した艦艇から亜光速誘導弾と荷電粒子砲で迎撃する。

「脚本に全部突っ込みました」という感じです。進退窮まったGDFが一大反攻作戦を進めますが、コミネが「功績が欲しい」と自ら人事権を発動して大将に座ってしまふ。先に述べておきますと、コミネは作戦を立てる裏方の人で本来は優秀なんです。でも裏方では満足できずに前に出てきた結果、実戦経験が浅いことが災いしてしまう。実際、戦術重レーザーの二射目で撃破しているわけですし、結局はドルガナが相手だったことが悪かった。実はウルガルって最強の戦士や武将は多数いますが、「最強の将」といえるのはドルガナだけです。大規模な兵力を動かせる優秀なドルガナを相手に、地球

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1 / パープル2
- ローズ3 / ゴールド4
- レッド5 /
- ゴディニオン
- チームドーベルマン
- [ランディ機 / チャンドラ機 / パトリック機]
- メガラプトル ほか
- GDF機動兵器
- 標準大型戦闘母艦
- 標準戦闘母艦
- 標準強襲戦闘母艦
- 標準戦闘艦

ウルガル

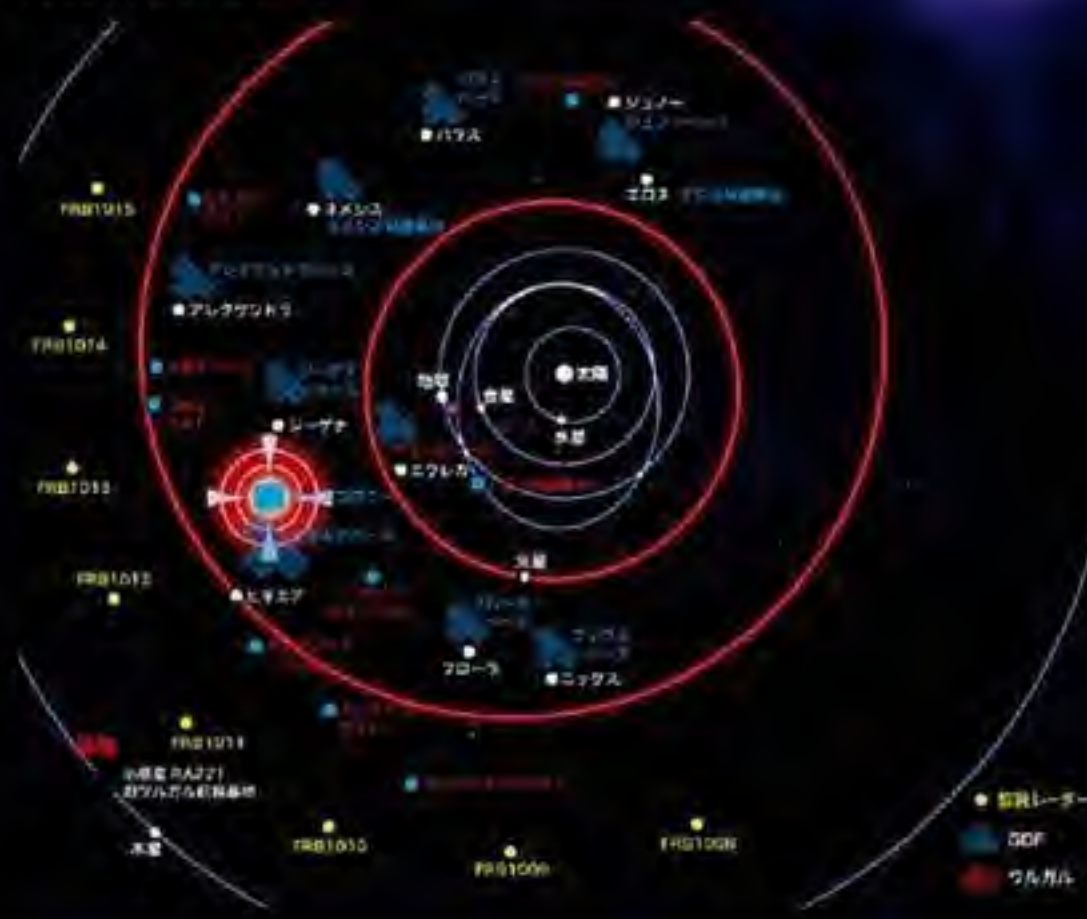
- ジアート専用機
- ブレエグゼス
- 親衛隊機動兵器
- ドルガナ専用機
- クレイン専用機
- ラダ専用機
- ルティエル専用機
- ルメス専用機
- 各一般部隊機動兵器
- 大型艦
- 中型艦
- 小型艦
- 戦闘機



大型光学兵器の戦術重レーザーは小型化に成功したものの、連続発射に時間を要する弱点があった。一方ウルガル軍は無数ともいえる機動兵器群を展開。

戦況図

小惑星RA221の敵ウルガル軍基地破壊に成功し、勢いづくGDF軍が次なる戦場と見定めたのは、自軍のケレス基地が目を光らせている宙域であった。戦況図（下図参照）の左下には、土星軌道上にウルガル軍の補給ベースSL3が存在する。これを拠点として地球方面へ侵攻を展開する同軍の進路そのものは自ずと推定が可能であり、ウンディーナ宙域や小惑星RA221での交戦を体験してきたGDFとしては、敵の最前線たるラガツァ基地の攻略を必至と判断。本ミッションにおいてGDF軍はこのラガツァ基地に最も近いケレス基地を堅塁とし、最前線に機動兵器群と艦隊を配備する一方、後衛として第一次防衛線と第二次防衛線、さらに第三次防衛線を設け、盤石の態勢で敵を迎え撃つことを想定していた。なお当該戦闘地域は暗礁エリアも少なくなく、敵性機動兵器が潜伏することも遺憾ながら容易だった模様である。



鈴木貴昭ミッション解説

ミッション記録



01 人々の理解を得るためコミネ参謀次長はマスコミ各社と会見。今回の「ケレス大戦」で勝利してみせると高らかに宣言した。



02 本作戦において要となる戦術重レーザー。エネルギー充填のため、連射は不可能であった。



03 GDFの準備が進むが、すでにウルガル軍は移動用のゲート付近に大隊を出撃させていた。レガトゥスのほか、ジアートも戦列に並ぶ。



04 待機状態のチームラビッツ。スルガだけはゴールド4に設けられた多数の新型火器に興味深々で、格納庫に居座っていた。



05 作戦開始30分前。だがコミネの予測に反し、ウルガル軍の電撃的な奇襲が始まった。前衛の機体はもろくも撃破されてしまう。



06 変局に対して狼狽したコミネは未充填の戦術重レーザー発射に続き、垂光速誘導弾も撃ち出すがすべて敵に無効化された。



07 ラビッツに緊急出撃の指令が下ると同時に、チームドーベルマンの3人がいち早く発進。3人は軽口をたたきながらも流麗な編隊を組む。



08 ウルガル軍の機動兵器単体の前に多数の艦艇が撃沈される。混戦状態となった第二次防衛線の中、艦隊司令は対処に苦悩する。



09 だがそこへ騎兵隊のごとくドーベルマンが到着。敵の防御磁場を応用して荷電粒子砲を歪曲させる戦法にスルガたちは瞠目した。



10 イズルの要請でケイが戦局のデータを収集。各人への指示を送るイズルだが、彼はそこに現れたジアート機との戦いに臨む。



11 アサギに後を任せ、暗礁宙域でジアート機と交戦を始めたイズルのレッド5。だが敵は死角など無いのかのようにレッド5を翻弄する。



12 馴れないながらも必死に状況を整理しようとするアサギ。イズルから君がリーダーだと鼓舞されるや、的確に仲間への采配を振るう。



13 第三次防衛線に後退したゴールド4はビット艦で瞬間に補給と武器換装を完了。アサギとの連携を強めつつ敵機を撃破してゆく。



14 全部隊が第三次防衛線に集まる中、再チャージを完了した戦術重レーザーが敵基地を半壊させる。



15 だがレーダーに探知されないままドルガナの軍勢がケレス基地周辺に出現。チャンドラよりも早くケイが敵の進攻ルートを開き出す。



16 激戦の末、互いの機体前面を切り裂くイズルとジアート。イズルは退却する相手を見送りつつ、敵が同じ人間の姿だと知るのだった。

側は大軍を準備してしまつたわけですね。何が強みって、ウルガルは使い捨てで隠密部隊をいくらでも派遣させて、彼らが死ぬ直前まで地球側の情報を本陣は得ることができんです。だから地球側が大軍を集結させている情報が入れば、ドルガナも「獲物がたくさん集まっているな、俺の出番か」と。

さらに地球側も今までの兵器が完全に役に立たないことをこの戦いで知ってしまった。アッシュ、少なくともライノスでなければ駄目。これまでにアッシュに関心を持っていた環太平洋やアメリカとかも、ケレスの大打撃でその増産を進めるようになります。もちろんシモンもブラック6を用意しているわけですが、想定外は重度の戦闘狂のジアートがいたこと。だからジアートに対抗しうるのはイズルだけという図式も、ここで明確にする必要がありました。

あとはアサギとスルガですね。仲が悪かった二人ですがこの話で背中を互いに任せられる関係になる。それに男子は男子、女子も女子で連携ができるようになった。イズルがリーダーということもあらためてハッキリさせて。アサギがイズルからリーダーを頼まれ、それを実践することと「イズルって大変なことをやってたんだな」とやっと分かる。だから「ここでようやくチームができたかな」という感じですね。

オペレーション・アレス

STAGE ▶ 火星のウルガル母艦



ミッション概要

ケレス大戦ことオペレーション・サンダーボルトの後、意外にもウルガルの母艦が火星に墜落していることが確認された。今回のチームラビッツに与えられたのは、亡命者のダニールともども同母艦へ潜入し、情報を引き出すことにある。のちのミッションでも顕在化するが、同じく亡命者のテオリアがウルガルの情報をGDF / MJPにもたらしたのは数年前のことで、日進月歩で兵機開発が促されるウルガルの情報はたとえわずかでも最新のものが必要とされたのだ。強い酸化鉄の嵐が吹き荒れ、表面重力は地球の1 / 3に過ぎない異郷の大地・火星。ラビッツは目標の母艦がある同星のマリネリス峡谷へ向かい、準備と移動に12時間、そして実際の突入に与えられた6時間の中でミッションを成し遂げなくてはならない。

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1 / パープル2
- ローズ3 / ゴールド4
- レッド5
- ゴディニオン
- パワードスーツ

ウルガル

- 小型艦
- クレイン隊機動兵器

ミッション記録



01 火星に到着したゴディニオンから発進するチームラビッツ。レッド5がダニールの乗った小型ボッドを抱えている。



02 着地したラビッツの機体に呼応してウルガル兵機が母艦から姿を現したが、何故か弱々しい動きしか示さない。



03 峡谷のへりに引っかかった母艦へ向かう中、レッド5はゴディニオンとの通信用中継器を地表に設置する。



04 母艦への潜入を果たしたレッド5とブルー1。パワードスーツを着たダニールに導かれ、イズルとアサギも進む。



05 イズルたちはウルガル兵士たちが使い捨て状態にされていると知った。艦のパネルから情報を引き出すダニール。



06 艦の崩落が始まった。イズルたちの脱出のため、ゴールド4で母艦を撃とうとするが、酸化鉄の嵐が阻害した。



07 ゴディニオンのジークフリートに元気づけられたタマキのローズ3が奮闘。一同をビット艦に回収する。



08 無理がたたってオーバーヒート状態のローズ3。だがタマキはクルーの活躍で一命を取り留めるのだった。

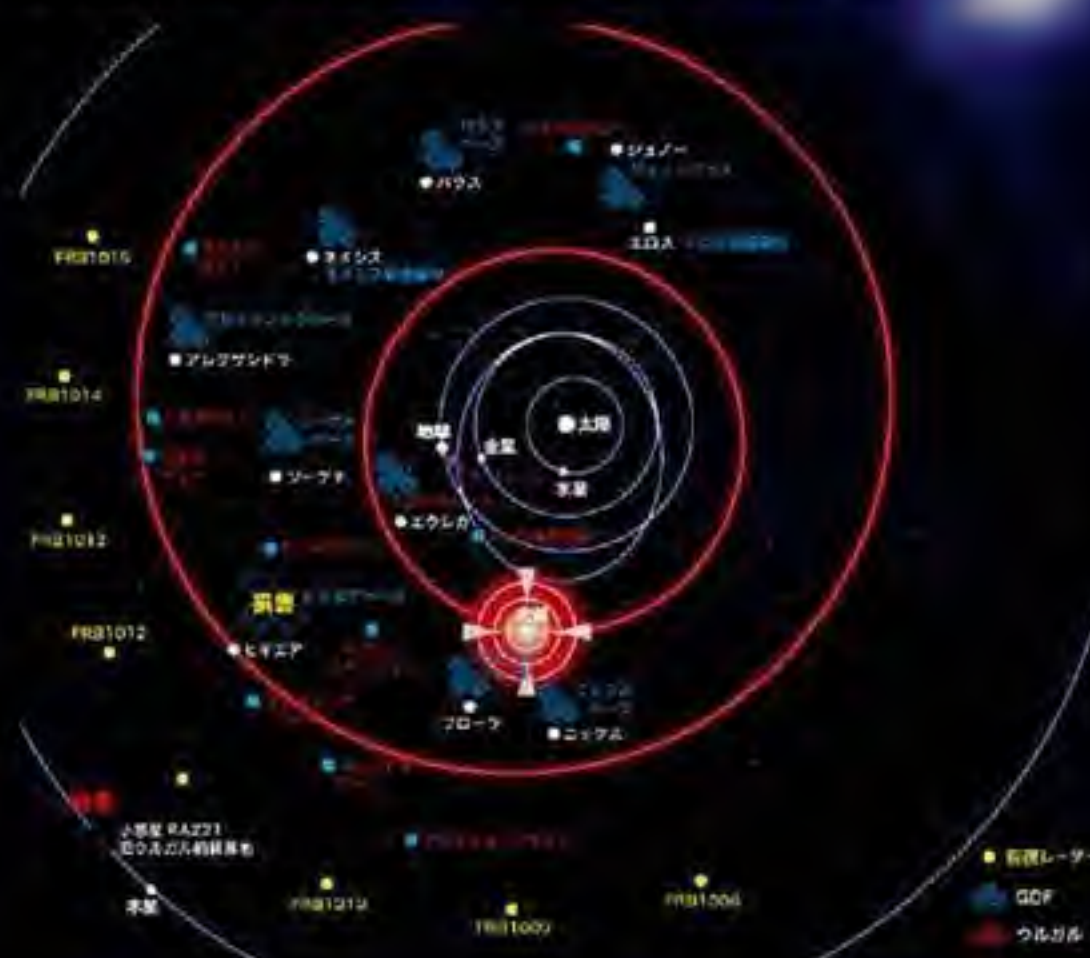
この話は完全にケレス大戦と直結しています。ジャートと顔を合わせたイズルの「ウルガルって何？」という疑問への解答にもなっていて。地球側はウルガルについてまだ知らないことも多いので、良い情報があるなら手に入れたい。それにできることならダニールがルメスと連絡を取っておきたいというのもありました。お姫様のお付きとしては皇族を守るのが当然の仕事なので、そうすると同じ護衛官同士で連絡を取り合えばならないと考えるんです。その意味ではMJPだけでなく、お姫様からの要請もあったわけです。あとこの話は当初からのオーダー

鈴木貴昭 ミッション解説

にあった、色々な作戦を見せるという中で火星上の戦いを消化する意図も含んでいました。それと第5話に続く重力下戦闘第二弾なもの、地球上の富良野決戦に向けての伏線ですね。小惑星帯の弱重力エリアの次は火星の軽い重力、それから地球で訓練、さらに卒業式で練習して「重力って大変だ」とやったところで、ある程度慣れたチームラビッツが最終的に富良野決戦に向けて頑張る、と。基本的にそれぞれの作戦は、前の作戦があるから次の作戦に連なるというふうには段階を踏んで作ってあるんです。ちなみに今回のタイムサスペンシブ的な要素は、潜入工作のお約束として入れてみました。

戦況図

今回のミッションにおける任地となった火星は、かつてテオリアとダニールが到着した惑星としても極秘裏に記録されている。元よりMJP機関は宇宙に向けた人類開発を促すことを主旨とした組織ゆえ、火星への行き来そのものは労苦も伴わずに行える模様だ。目的とされる墜落したウルガル艦はマリネリス峡谷に存在。4000kmの長さ及び、7kmもの深さがある同谷は火星の中心を東西に横切る規模のスケールだった。



オペレーション・イオウトー

STAGE ▶ GDF軍ヴェスタ補給基地



X

ミッション概要

ケレス大戦後もウルガルの奇襲は続き、ゲフィオン、エルマーなどGDFの各基地が破壊された。ヴェスタ星のGDF補給基地を敵の偵察隊が発見した可能性が高く、同基地の防衛強化が必要となる。同基地はヘリウム3や水など重要な資源を採掘し、ここを失うことは今後の戦局にも相応の悪影響が出る。現地にも護衛設備はあるが、それだけでは戦力不足で、母艦ゴディニオンとチームラビッツに出動命令が下る。敵の到来は遠からずあるものと予測され、到着時点でまだ平穏な様子を見る。なお本ミッションで特に留意すべきは当該惑星の劣悪な環境である。惑星を覆うかのように絶えず噴出される硫黄は作戦実務者の視界を奪うばかりか、作戦の遂行に不可欠なアッシュの機動さえも著しく妨げることが予見される。

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1 / パープル2
- ローズ3 / ゴールド4
- レッド5 / ブラック6
- ゴディニオン

ウルガル

- クレーン専用機
- クレーン隊機動兵器

ミッション記録



01 スズカゼが5人に下した今回のミッション。それはGDFにとって重要な補給源となる採掘基地を、来襲が予想されるウルガルから防衛することだった。



02 ブラック6が早くも実戦参加。独特の個性で、模擬戦でも優れた力量を示したアンジュを一同は見守る。



03 予想通りクレーン隊が暴れていた。さらに地表から随時噴き出す高熱の硫黄が直撃すれば、アッシュでも危険だ。



04 ケイの指示で切り込み役のタマキは敵陣に飛び込むが、硫黄の陰の敵は囷。クレーンは地の利を読んでいた。



05 集中砲火を浴びるパープル2。頼みの仲間も足止めされて動けない。だがその陰で、アンジュの覚醒が始まる。



06 アンジュを警戒したクレーンは硫黄で敵を阻むが、アンジュは強引に砲撃で噴火を誘発。クレーンを倒した。



07 汚い雑言を撒き散らしつつ残存兵を掃討する。その姿に一同はドン引き。

これもミッション先の戦場のビジュアルイメージが先行する回です。小惑星という乾いた鉱石の塊と思われがちですが、実は重力の影響で中が硫黄の海のものとか、表層が氷で中が水とか多様なものがある。まさにそんな舞台の面白さを見せたかった。それと当初は整然と陣営を組むクレーン隊に対し、切り込み役のタマキ、管制役のケイ、囷んで攻撃のイズル、アサギ、アンジュ、後方から狙撃のスルガと戦術上の役割をきちんと描いたところも特色です。

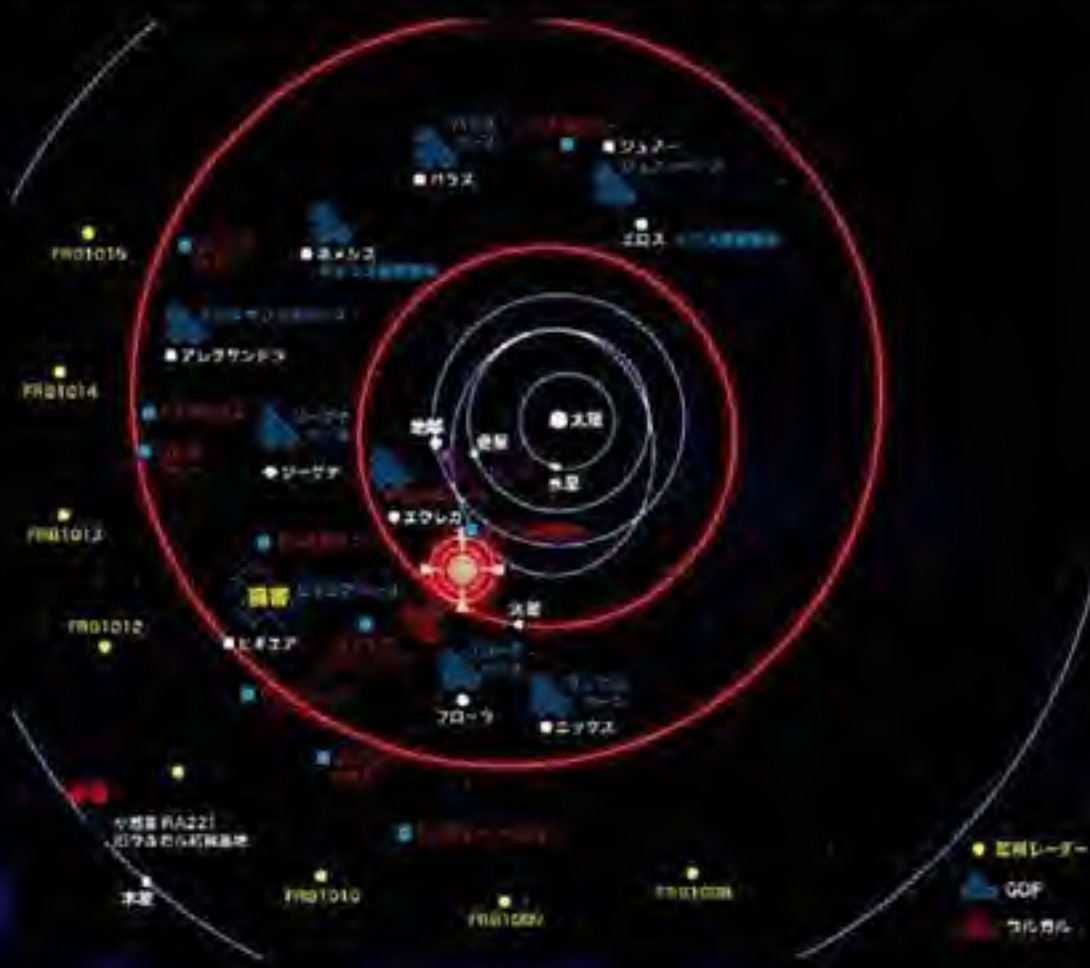
一方でこれはやはり、そんな5人と対比して問題児アンジュ＆ブラック6を描く回でもあります（笑）。アンジュはウルガル側のテクノロジー

鈴木貴昭 ミッション解説

これが色濃く出たキャラクターという説もあり、ネーミングも「アンチジュリアシステム」が元かもしれない。つまり操縦者とアッシュの密接感を超える次世代の存在として、一人の中に2つの人格を所有。その資質によって、量産アッシュの乗り換えもいずれできるかもしれない、という訳です。ただアンジュが本当に成功例かはわかりませんが、とにかく戦いの才能があってもイズルたち以上に連携が取れず、学園内でも「ぼっち」だったでしょう。だからラビッツに参加して別の意味でザンネンな仲間と出会い、ある意味ではアンジュのままでありつつ、変わっていいて良かったですね。

戦況図

開戦前のGDFは太陽系に相応数の補給基地を設置していたが、現在その数はかなり減退した。火星軌道にあるヴェスタ星補給基地の損失は、先の見えない戦争を継続するGDFには甚大なダメージとなるのだ。なおヘリウム3などは月でも採掘可能でそちらでのシェアも大きい。やはり資源採掘場としてのヴェスタ星の価値もまた高い。硫黄の充満する同星は決して安住しやすい環境ではないが、戦略上での重要な拠点である。



オペレーション・ゴライアス

STAGE ▶ シップグレイブ・アトラクターの重力異常帯



ミッション概要

強大な火力を備えたブラック6の配備で、大幅な戦力の増強がもたらされたチームラビッツに次の任務が下る。今回のミッションは戦闘や警護ではない。チームドーベルマンが臨時に搭乗して航行を行っていた補給艦が、太陽系内の重力異常帯シップグレイブ・アトラクター（宇宙船の墓場の意）に捕まり、さらに推進装置に異常が生じて脱出不能となったため、その救助である。重量の大きい艦船の接近は重力場の影響により、高い確率で二次遭難の危険が見込まれるゆえ不可能。それゆえ機動性の高いアッシュにて接近し、修理工具を備えた機体で補給艦の推進装置を修復。不測の破損箇所も臨機応変な対応が望まれる。なおラビッツの動員は、現在のGDF全体が大戦後の艦隊再編成中で人手不足という裏事情もある。

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1 / パープル2
- ローズ3 / ゴールド4
- レッド5
- 補給艦

ウルガル

- ジアート専用機
- ブレグゼス親衛隊
- 機動兵器

ミッション記録



01 ミッションを説明。ゴールド4は修理用の工具を搭載し、ブラック6以外の機体も武装は少なめで出撃する。



02 ランディとチャンドラが危険を感知で、早く帰ろうと近道を選択。脱出不能となった。3人以外の乗員はいない。



03 後輩の救援に感謝。パトリックは、修理に勤しむタマキの表情に愛しさを覚えた。だがそこにジアートらが来襲。



04 イズル、アサギ、アンジュが応戦。タマキに続き、スルガが修理に回る。補給艦は支援攻撃できない状態だ。



05 ジアートに挑むアンジュだが、敵に翻弄されてしまう。アンジュを救おうと懸命になるイズルは、またも覚醒状態に突入した。



06 自分の生還を願ったテオリアの記憶がイズルの第二覚醒を導き、レッド5までが変貌する。ジアートは強敵の出現に歓喜する！



07 応じてジアート機も強化形態に変貌。ジアートは時間切れで退散した。

今回のドーベルマンの重力場での遭難は、実は最終回の伏線ともいえるんです。ウルガルのゲートは、異常重力帯に設置されるというSF設定がある。だから早期からその攻略を考えていたシモンは、ドーベルマンの非戦闘時の任務として、各地重力場周辺の探索もさせていたという流れです。おそらくほかのエースチームも、似たようなポジションにいるのだろうけれど。表向きはドーベルマンは、補給任務の帰路で近道に失敗して重力場に陥った。ですが、ではなぜ彼らが重力場周辺に来たか、まで考えてみると色々なものが見えてきますね。最短用のルートをとるつもりで、大丈夫と思った重力場周

鈴木貴昭 ミッション解説

辺を通った。だったら、彼らの観測そのものもまだまだスキがあったのかもしれない、とか（笑）。あとこの回の遭難は、パトリックの側から救助に来てくれたタマキへのフラグを立てるのも狙いの一つです（笑）。それとイズルを見つけ、さらに彼が覚醒したのを認めたジアートは本当に嬉しそうですね。戦闘状態のアンジュですら、ジアートにとっては物足りない。第22話でも待ちきれずに飛び出しますが、ジアートは本当に生粋のウルガルで、狩りが好きなんですよ。皇帝になろうなんて野心は不在で、ある意味で純粋な戦闘のみに生きる男です。

戦況図

太陽系には宇宙の墓場といえる異常重力帯がいくつも存在しており、今回チームドーベルマンの補給艦が墜座したのもその一つだ。大型艦に比してアッシュは比較的、機動に制限が少ないが、重力場の影響を受けないわけではない。油断すると奔流に飲み込まれるように管制を失う。なお「ゴライアス」の作戦名は、子供が巨人ゴライアスを倒す旧約聖書の逸話に由来。艦船では不可能なミッションを小型機アッシュでこなすその意味である。



ヴェスタ基地防衛

STAGE ▶ ヴェスタ基地周辺

ミッション概要

過日、MJPのチームラビッツの奮戦により、ウルガル軍の奇襲部隊からの防衛に成功したヴェスタ星のGDF補給基地。同基地がまたも大規模な敵襲を受ける。チームラビッツに求められたのは、すでに現基地へ先行中のチームドーベルマンの支援であった。現状でヴェスタ星は最前線といえる戦場である。それゆえ同星の宙域には今や相応数のGDFの監視衛星が設置されているが、防衛網は敵の来襲直前までその動きを察知しえず、また当の監視衛星群も破壊されてしまう。今回のウルガルの部隊は高度なステルス能力を有し、中隊規模でチームドーベルマンすらも攪乱しているのである。チームラビッツはレッド5が先の戦いを終えてまだ修理中のため同機を欠いた状態で出陣し、敵軍の排撃に当たることになる。

ミッション記録



01 高度なステルス能力でヴェスタ星に接近し、偵察衛星を破壊したルメス隊。その中隊がドーベルマンを包囲した。



02 レッド5は修理中。前回の戦いを終えて病み上がりのイズルは無念なまま、アサギが指揮する仲間たちを見送る。



03 基地周辺の情報ケーブルに接触したルメスは軽々とプロテクトを突破。目標である地球側の情報を入手した。



04 用を終えたルメスに代わり、ウサギ狩りを願うラダの部隊が来襲。増援する敵に、ラビッツは劣勢を強いられた。



05 イズルは整備が完了したコアのみで出撃。窮地のアンジュを救援した。



06 意外な救援に驚くアンジュ。場を攪乱して戦況の流れを変えるコアを倒そうと、ラダ機は移動形態から通常形態に姿を変える。



07 ラダ機の動きを読み、敵を追い込むイズル。被弾の衝撃でラダの生命維持用アンブルが砕ける。ラダは撤退に追い込まれた。

戦況が逼迫し、地球の勢力圏が減退している現状を語る回です。同時に前回と合わせて、アッシュの危険さ、そしてイズル君のピーキーさというか、危険と隣り合わせの特別な強さを描いた話でもあります。また今回はアマネが二階級特進しましたが、裏事情としては、ついにここで「つぶしゅー」コミネさんが左遷させられちゃったんですね（笑）。それで現在は人手不足のGDFの中で、若いアマネが指揮官としてのジャンヌ・ダルク的な立場になれと、ある意味で人身御供にされたわけです。

それとGDFの長官はまあ悪い人ではないですが、それでも組織的には外郭機関のMJPの手網はしっかりと握っておきたい。ラビッツがスターになるのは歓迎だが、一方でシモンが力をつけすぎて今後MJPに組織内で反乱でもされたら困る。だからラビッツと仲のいいGDF側のドーベルマンを積極的に現場で組ませて、懐柔を図りたい。その指揮官にはMJPと縁が深いアマネが適任。そういった思惑があります。

鈴木貴昭 ミッション解説

戦況図

本来は前線から後方だったGDF基地のあるヴェスタ星宙域は、戦線の拡大につれて今や最前線である。GDF側もその事実を重視して一定数の偵察衛星を配備していたが、この度、その多くを破壊されてしまった。また多様な戦局に対応する同基地は、地球側中枢の情報へのアクセスも相応に可能だ。その意味でも敵の接近は重大事だが、現実にはヴェスタ星の秘匿ポイントDD4周辺で敵のハッキングを受けてしまった。



グランツェーレ都市学園防衛

STAGE ▶ グランツェーレ都市学園



ミッション概要

火星軌道の地球絶対防衛圏にウルガル軍の大部隊が来襲した。この危機に際してペラロシラム軍、大中華連合軍と協約したGDFの混成軍も総力で敵を撃退するが、ウルガル軍の一小隊が地球の富良野地区へ急降下した。GDFはこれまでの戦況を分析して、降下した敵の狙いは確実にグランツェーレ都市学園の生徒たち、すなわちMJPが育成した優秀な遺伝子を持つ戦士候補生であることを見定める。この緊急事態に対してゴディニオンとチームラビッツに望まれたのは無論、都市学園の防衛であるが、同時に絶対防衛圏でのウルガル本隊迎撃もまた枢要ゆえ、火力の豊富なブラック6は別動で協約軍を支援。ほかのアッシュ5機とゴディニオンが地球での迎撃にあたる。

投入戦力

GDF・MJP

- ブルー1 / パープル2
- ローズ3 / ゴールド4
- レッド5
- ゴディニオン

ウルガル

- クレイン専用機
- クレイン隊機動兵器

ミッション記録



獲物＝優秀な遺伝子の所在を知ったクレインは、都市学園周辺に降下。ラビッツは宇宙仕様のまま地上で戦う。



クレイン機の防御は堅牢。イズル、アサギ、タマキが敵を牽制し、宇宙からスルガが大出力ビームを発射した。



だが狙いは外れた。ビームの再チャージまで十数分が必要で、パープル2もゴールド4にエネルギーを提供する。



大気圏突入時に僚機を摩擦熱から守ったローズ3は不調だ。かたやイズルらのハーモニックレベルは最高潮に。



ケイの発案で、ローズ3の重量で敵機の動きを押さえ込む。タマキはコアで脱出し、アサギたちがそれを守る。



ゴールド4が発射する、長距離狙撃ビーム砲の第二撃。二度の発射の負荷で、狙撃砲の砲身は爆発してしまう。



ローズ3に自由を奪われたクレイン機に、今度こそビームが直撃。クレインは爆発する愛機の炎の中に消えた。



激戦の果て、学園防衛に成功。だがパープル2以外の4機は大小の損傷を負い、特にローズ3は本体を失った。

先にルメスが得た情報を元にドルガナ艦隊が地球の偵察に動き、独走したクレインが都市学園を狙う流れです。ルメスのハッキング行為は、第11話のダニールと対になっていて、実は今も護衛官同士の情報のやりとりがある。スパイなどではなく、同じ立場の人種として利害や陣営を超えた接触がある。というのもルメスやダニールは、他のウルガルが自分が強くなる存在なのに対し、皇帝を頂点とする他者を強くするために動く、そんな人種なんです。ある意味でウルガル側の人間型アッシュともいうべき存在で、もっと極端な人造人間風にする案もありました。だからともに今より先の、未来の

鈴木貴昭 ミッション解説

ウルガル全体を見据えて行動しており、そしてそんな彼らをガルキエが掌の上で躍らせているかもしれない。あと衛星軌道からの狙撃は、地上戦イベントならやっぱりこれだ、という元永監督の提案です。もちろん、最初の一撃は失敗する(笑)。ラベンダー畑での激闘も早期から監督のビジョンにあり、それゆえ都市学園の設定は富良野になりました。少し前のロボットアニメの熱さ、面白さを復活させた美的で端正な演出でしたね。あとイズルたちが守った学友の面々が、最終回で量産型アッシュに乗って応援に来たはずなんです。

戦況図

大気圏を突破した敵の降下目標は、富良野のグランツェーレ都市学園周辺。MJPは初めての重力下での実戦となった。地球全体的に見ても、ここまでのウルガル軍の表立った接近は未曾有の事態である。MJP計画の重要性からも、都市学園への侵攻は絶対に阻止せねばならない。都市学園までの地表には、ラベンダーの花畑など平原が広がり、ラビッツによる敵機の撃破は必然的にこの場で行うことになった。



オペレーション・イーグルランデッド

STAGE ▶ 木星付近・ゲート

ミッション概要

先のウルガル軍艦隊による地球絶対防衛圏の突破、そして地球への直接攻撃は最大級の非常事態である。MJPのシモンは、早期の一大反攻作戦を立案。敵軍の外宇宙からの航路である大型空間移動装置「ゲート」を一刻も早く発見しなければならない。予てよりのテオリアの情報やこれまでの敵の出現状況を解析し、ゲートは高い確率で木星圏の重力場にあるものと推定される。シモンはアマネを通じて、チームドーベルマンに極秘の長距離偵察作戦を指示する。ドーベルマンは各自のライノスに、結束した亜光速誘導弾を改造した巨大な試作ブースターを装備。さらに推進機関のレーザーセイルを運用し、光速の10%に及ぶ進捗で数日間におよぶ木星圏への偵察を遂行。帰路は迎えのゴディニオンとランデブーする。

ミッション記録



01 スターローズ周辺で発進準備が進む、ライノス用の巨大なブースター。その偉容を認めたスルガは歓声をあげる。



02 パトリックは帰還後、タマキに告白するつもりだった。ラビッツの一同は無事を祈りながら、先輩たちを見送る。



03 ゲートを発見して帰路に就くドーベルマンに迫る敵。ゴディニオンはソーラーセイルを展開し、現場に急行する。



04 ルティエルがランディ機とチャンドラ機を強襲。パトリックもゴディニオンを眼前にしつつ、撃破されてしまう。



05 満身創痍のランディ機が、四肢を失ったチャンドラ機の盾になる。ゲートの情報を持ち帰る任務は、チャンドラへと託された。



06 地球の未来をかけた使命を完遂するため、重傷のランディは戦いを続ける。



07 なおもルティエル隊に挑むランディ機。やがて爆発する同機を背に、チャンドラ機はゴディニオン側の援護砲撃で保護される。

ゲートは冥王星の外に設定する案もあったんですが、そこまで行くと往復の日数がありすぎに感じました。という事情で、見送りました。今回は完全にドーベルマン回です。彼らは本当に期待以上のいいキャラに育ってくれました。特にランディはその生き様でイズルにヒーローのお手本を見せてくれた、良い兄貴分でした。それだけにランディとパトリックの戦死は残念で、個人的にも人死にの作劇は好きではないのですが、戦争ドラマの中で彼らの最期を描く意味は確かにあったと思います。実はアッシュが破損してなければ、本任務はラビッツが担当するはずでした。そんな中でランディとチャン

鈴木貴昭 ミッション解説

ドラは、今回の任務が半ば片道切符であると覚悟していたんですよ。何しろ単身、敵勢力のど真ん中に突っ込むわけですから。それでも地球の命運をかけた情報なので、チャンドラに託された。本当はランディとチャンドラはいざという時はパトリックだけは逃がすつもりだったんです。でもそれはパトリック自身の油断で、敵の接近に気づかず叶わなかった。最後の「タマキちゃん」の一言が辛いですが、あと皆さんに理解願いたいのは、ランディが最後まで生存の希望を捨てなかったことです。チャンドラを守り、自分が生きる可能性が1%でもある中で必死にそれを求め、その結果の最期でした。

投入戦力

GDF・MJP

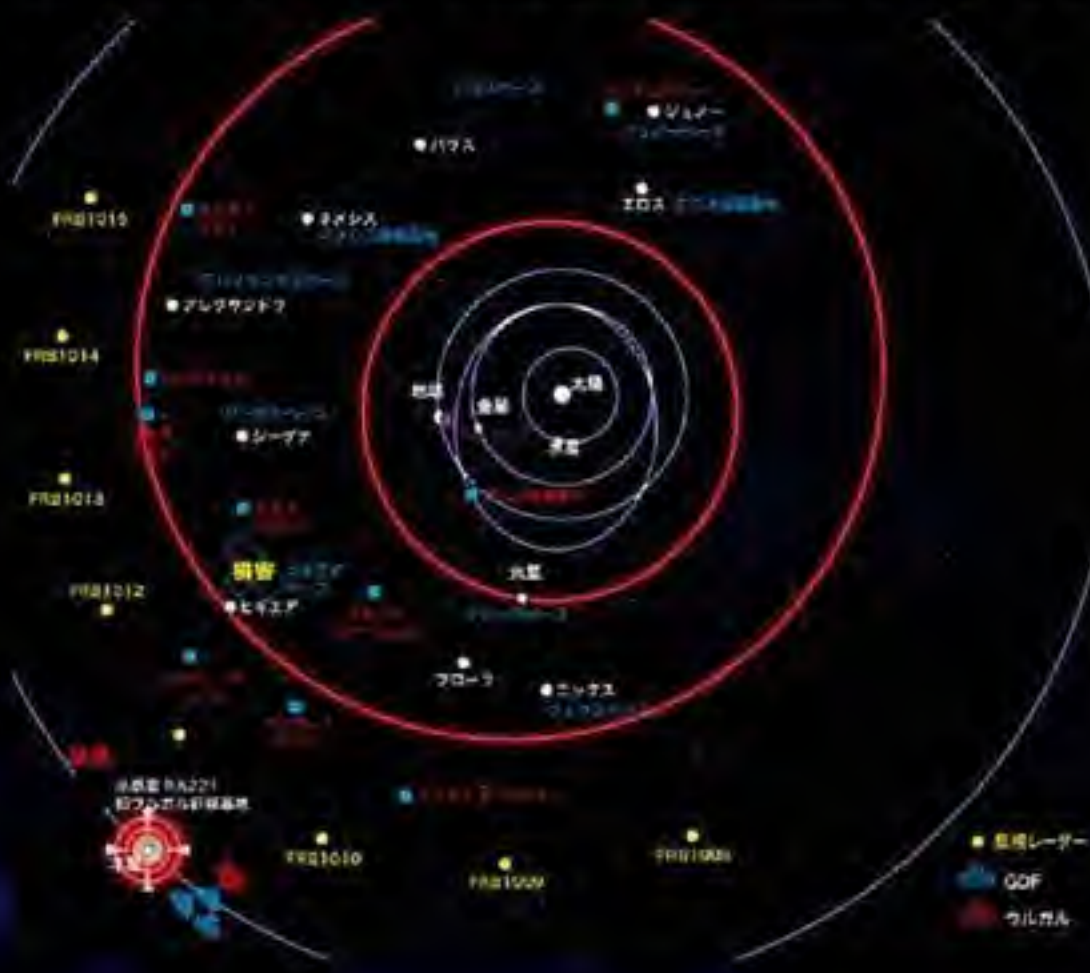
チームドーベルマン
[ランディ機・チャンドラ機
パトリック機
(長距離偵察用装備)]
ゴディニオン
ゴールド4
(ゴディニオン内部から
同艦のビーム砲を
管制して砲撃)

ウルガル

ルティエル専用機
各一般部隊 [ルティエル隊]
機動兵器
大型艦 [ルティエル隊母艦]
中型戦闘艦
[ルティエル隊仕様]
小型艦 [ルティエル隊仕様]
戦闘機
(ルティエル隊仕様)

戦況図

地上への直接攻撃が市民の不安を煽り、地球防衛強化を願う世論が高まる。今後GDFの軍備は地球防衛を優先し、宇宙戦力が削減される可能性があり、その前に敵本陣を叩く必要があった。ドーベルマンの長距離偵察は往路だけで170時間以上を要する激務で、帰路につく反転・減速の際に敵に発見される危険性があり、遺憾にもそれは現実のものとなった。太陽嵐の影響で、迎えるゴディニオンとの通信が不順だったのも不運である。



オペレーション・ヘブンズゲート

STAGE ▶ 木星付近・ゲート



ミッション概要

チームドーベルマンが持ち帰った情報から、ウルガルの本星と太陽系を繋ぐ空間転移装置ゲートは木星圏の重力場にあると確定。ゲートを崩壊に導けば、敵勢の母星よりの襲撃はもうありえず、太陽系の残存兵力も活動時間の関係で撤退を強いられる。だがゲート自体が巨大で、さらに重要な装置を守るため敵の総力が迎撃してくる可能性も高い。ゆえにGDF、MJPと地球の各経済陣営が密に連携した協約軍大艦隊の編成が必要であり、GDFのアマネ大佐そして表舞台に立った元ウルガル皇女テオリアが地球圏の意志を結束させる。具体的なミッション内容は、スターローズに乗艦した本作戦の総司令官シモンの下、全艦隊がまず木星圏に集結。艦隊が用意した大型兵器ストラグルレーザー複数の同時攻撃でゲートの中心を狙い、崩壊に導く。なおレーザーを確実に命中させるため、まず誘導用のマーカー弾を目標に撃ち込む必要があり、チームラビッツのブルー1、ローズ3、ブラック6がこの任務を担当。いずれか一機がマーカー弾を撃ち込めば作戦の第一段階は成功で、同チームの僚機そして協約軍の艦隊は全力を尽くし、先行するブルー1たちの支援にあたる。



狙いはゲート中心の白い球体。GDFとMJPがドーベルマンの得た情報を解析した結果、ここが重要部位のエネルギー制御システムだと判明した。



GDFとMJPはライノスとアッシュの技術情報を各陣営に託した。それを元に各地では迫るゲート攻略作戦に向けて、新型機動兵器の開発そして既存兵器の強化改修と増産が進行する。

地球の現状勢力で敵本星に乗り込む図はありえないので、ゲート攻略で敵進路を断つ山場は、当初からの想定でした。そのために番組全体で伏線を張った。ケレス戦も、ゲート破壊の準備段階といえますね。

この戦局の後半、打つ手が無くなったアマネは責任感の強さゆえに自軍を道連れに特攻しかけています。ただ捨て身でゲートを撃破して人類を守る考え自体はマジメなんだけど、軍人としては人材の損失を考えていない面もある。アマネは、テオリアの登場も「もっと早く」と不満がつているけど、テオリア本人にすれば、ルティエルが健在でドルガナが指揮をとってる間は一般兵への撤

投入戦力

GDF・MJP

ブルー1 / パープル2
ローズ3 / ゴールド4
レッド5 / ブラック6
スターローズ
ゴディニオン
チームドーベルマン2
[チャンドラ機]
テオリア機 / ダニール機
量産型アッシュ
メガラプトル ほか
GDF機動兵器
簡易型多用戦闘デバイス
各経済陣営の新型機動兵器
標準大型戦闘母艦
標準戦闘母艦
標準強襲戦闘母艦
標準戦闘艦

ウルガル

ジアート専用機
ブレエグゼス親衛隊機動兵器
ドルガナ専用機
ルメス専用機
ルティエル専用機
各一般部隊機動兵器
大型艦
中型艦
小型艦
戦闘艦



量産型アッシュ群も、後半の戦局から出陣する。またテオリアとダニール両人の機体も戦場に現れ、前者はウルガルの一般兵士に撤退を呼びかける。

戦況図

協約軍ばかりか、全人類の背水の陣といえる反攻作戦。協約軍は当初、一部の陣営が予定通り集結せず、そんな戦況の中でゲートへの強襲作戦は開始された。ラビッツの奮戦でマーカーが目標に撃ち込まれ、レーザーも命中する。だがテオリアが母国を離れた時点からゲートはさらなる光学障壁で強化されており、攻撃の効果はない。協約軍は光学兵器が効果脆弱と見て、攻撃を実弾の亜光速誘導弾に切り替えるが、これはゲートを守る敵部隊に阻まれた。敵の増援も現れて協約軍は疲弊するが、そこに後続の友軍艦隊が新型機動兵器群を積載して応援に現れ、戦況は地球側の優勢に転じた。さらに敵将軍の指揮を欠いた時点でテオリアがウルガル軍に撤退を勧告。しかし、敵軍が士気減退の中で協約軍が貫徹力を最大にしたレーザーの第二撃はまたも失敗。シモンはスターローズの大質量でゲートへの特攻を敢行。この攻撃を以て、ついにゲートの崩壊に成功した。



鈴木貴昭ミッション解説

地球の現状勢力で敵本星に乗り込む図はありえないので、ゲート攻略で敵進路を断つ山場は、当初からの想定でした。そのために番組全体で伏線を張った。ケレス戦も、ゲート破壊の準備段階といえますね。

この戦局の後半、打つ手が無くなったアマネは責任感の強さゆえに自軍を道連れに特攻しかけています。ただ捨て身でゲートを撃破して人類を守る考え自体はマジメなんだけど、軍人としては人材の損失を考えていない面もある。アマネは、テオリアの登場も「もっと早く」と不満がつているけど、テオリア本人にすれば、ルティエルが健在でドルガナが指揮をとってる間は一般兵への撤

ミッション記録



01 反攻作戦の開始。生命の危機があるイズル抜きでラビッツは奮闘し、スルガとケイは目標に向かうアサギたちを後方から支援する。



02 一同を阻むルティエル。アサギは囷となってタマキを先行させようとするが、タマキはパトリックの仇のルティエルに自ら戦いを挑む。



03 ルティエルを包囲、拘束するアサギ、タマキとアンジュ。後方のスルガがゴディニオンのビーム砲を遠隔操作して発射し、敵は撃破される。



04 ついに目標にマーカーを撃ち込むブルー1。だが次いで発射されたストラグルレーザーは障壁に阻まれた！



05 亜光速誘導弾を全弾放つが、ルメス隊が排除。協約軍は6時間かけてエネルギーを再充填し、高い収束率のレーザー第二撃を目論む。



06 開魂昂ぶり、戦場に躍り出るドルガナ機。かたやジャートも出陣。イズルをおびき出すべく、疲弊したブルー1たちを強襲する。



07 「お兄ちゃん」のアサギや仲間を守るべく、ついに出击するイズル。待望の敵の登場にジャートは高揚する。



08 協約軍の窮地に、機動兵器と艦隊の援軍が到来。チームドーベルマン2を謳うチャンドラも量産型アッシュを統率。戦況を好転させる。



09 ルティエルの死とドルガナ出陣を認めたテオリアは、今や指揮系統を欠く一般兵士に撤退を勧告。ゲート内のルメスもここが転機だと認めた。



10 ラビッツは、ゴディニオンの戦闘モジュールを亜光速ブースターで推進させてゲートを直撃。見事、エネルギー制御装置は撃破される。



11 充填を終えたレーザーの第二撃発射。だがその攻撃はレーザー本体に接近したドルガナの手で防がれ、再度の攻略は無念の失敗に！



12 スターローズでの特攻を図るシモン。アサギたちは苦悩しつつ、覚悟を決めたシモンの支援役に就く。



13 仲間との絆で、イズルはジュリアシステムを完全制御する。だがジャートも最強形態に変貌し、激闘は続く。



14 体当たりは成功。部下に抱えられたドルガナ機ほか敵勢は大破直前のゲート内に撤退した。シモンは随伴したテオリア機に救出される。



15 ゲート崩壊の余波の中、コア状態になったレッド5。勝機を得たつもりのジャートをイズルは貫手で返り討ちに、同時にゲートが爆発する。



16 全ての戦いが終結。宇宙に漂流するコアの中で、イズルは自分を探していたケイやアサギたちの呼ぶ声を聞き、微笑みながら顔を上げた。

最後にシモンが生き延びたのは「殺さない」という監督の意向なんです。が、穿った見方をすると、使命を終えて亡き妻ジュリアの元に行く、楽になりたいと思う彼の弱さを「ダメです。生きて」と許さなかったテオリアの厳しさでもある。テオリアはシモンに愛を感じているので、しょうが、同時にやはり肉食人種ウルガルの女性なんです（笑）。

でももしかすると例のルメスとダニールの意志疎通がこの戦局を導き、ガルキエがそれを後押しした可能性もある。ジャートは最後に何となくそれを察した節があり、それゆえ、こんな血が湧く強敵まで用意されて我々のもっとも進化する、という喜びを感じたんですね。ガルキエの最後の言葉「我々に新たな進化の道が拓けた」も同じ意味です。さらにいうとルメス一族がかねてより指示を与えていたと思しき、最後まで名前も未詳な先代皇帝、そして某所に幽閉中らしいテオリアの母の思惟などは、かなり深いものがあるのではと見ます。

退勧告の効果も薄いという見解があった。だから好機はあそこしかない。本作戦はスターローズが特攻せず、テオリアが姿を見せなくとも成功した可能性も大だったんです。だがウルガルがそろそろ総攻撃との構えだったため、協約軍が想定した最大枠の激戦になってしまった。



ストーリー解説

STORY-EXPLANATION

STORY ▶ #001-#003

「出撃」

STAFF
脚本：吉田玲子 絵コンテ・演出：元永慶太郎
絵コンテ協力：岩畑剛一 作画監督：平井久司

G C 86年に現れた謎の敵ウルガル。今、宇宙に設けられた地球G D F軍のウンディーナ基地が大打撃を受ける。一方、この過酷な戦いをよそにG D Fの特務機関M J Pのある地球軌道上ステーション・スターローズでは、ヒタチ・イズルら問題の少ない訓練生5人チームラビッツが今日も周囲から揶揄されていた。だがそんな5人にM J Pのシモン司令とスズカゼ教官は出撃を命令。ウンディーナの撤退作戦を支援、30分間持ちこたえる任務だった。馴れないまま新型兵器アツシュを駆り、初陣に臨む5人。彼らにも撤退が指示されるが、イズルは放置された民間人を発見。自らをヒーローだと叫び、謎の覚醒を遂げて敵に突撃する……！



地球の運命は今、ザンネンな5人に託された

「ヒーロー誕生」

STAFF
脚本：吉田玲子 絵コンテ・岩畑剛一 演出：則座誠
作画監督：曾我篤史 総作画監督：佐光幸恵

ウンディーナから民間人を救ったラビッツの5人。彼らはマスコミから注目を浴び、救出した人々からの熱い感謝を受ける。M J Pをもじってマジエスティックプリンスと呼ばれ始めた5人の次なる任務は、敵に破壊された通信衛星の再設置だ。ラビッツ人気に便乗して資金援助を申し出る地球の企業も数多く、M J P機関は予算捻出の意味も含めてそれらを受け入れ、アツシュの機体表面にはスポンサーロゴが描かれた。非戦闘任務ゆえにコアモジュールで発進して衛星の設置を進めるイズルとアサギ・トシカズたちだが、そこにウルガルの機動兵器が来襲。敵のジャートに翻弄された彼らのザンネンな姿はW E Bで非難されてしまう。



栄えある英雄の体には広告を刻んで

「奇襲」

STAFF
脚本：吉田玲子 絵コンテ・元永慶太郎
絵コンテ協力：岩畑剛一 演出：黒田やすひろ
作画監督：皆川一徳 総作画監督：高岡しゅんいち、佐光幸恵

通信衛星再設置の任務失敗後、身体検査を受けるラビッツ。彼らがアツシュ搭乗者に選ばれたことが疑問の女医ルーラに対し、スズカゼは5人が機体の起動に必要な生存本能値が高いことを語る。5人に敵の補給路を叩く次のミッションが課され、一同は作戦開始までの36時間の休暇をリゾート星で過ごす。クギミヤ・ケイは記憶の無い自分たちの境遇を憂うが、そんな彼女をイズルは励ます。やがてイズルはプールにいる一人の美女に、自らのおぼろげな記憶を揺さぶられるものの、いつしか彼女の姿は消えていた。休暇も終わり、G D Fのコミネ参謀次長の指示下で作戦が発動。だが目的地にいたのは武装した強攻偵察隊だった……！



一日半の休暇 プールで少女は戯れる



「喪失」

STAFF

脚本：吉田玲子 絵コンテ：こでらかつゆき
演出：山口頼房 作画監督：大河原晴男 長谷川幸雄
総作画監督：高岡しゅんいち、佐光幸恵

昔日、シモンからラビッツの面々を教官として預けられたスズカゼ。そして今、チーム最年少のイリエ・タマキは敵の猛攻で危機に陥っていた。だがこの窮地と、コミネの冷酷な指揮官ぶりがラビッツの心を結束させる。さらにイズルが奮戦する中、駆け付けた友軍のチームドールマン3人の活躍で一同は撤退に成功。今回の敗戦後、コミネの副官アマネは彼我戦力は地球側が圧倒的に高いと予測されたにも関わらず、ウルガル側に圧されている現実を憂う。その一方、スターローズの一室では、イズルがブルで目撃したあの美女が地球の絵本に興味を抱いていた。やがてアッシュが整備中のラビッツ5人は地球へ降りることに。



チームラビッツ誕生秘話 タマキ絶対の危機

「小惑星基地潜入作戦」

STAFF

脚本：志茂文彦 絵コンテ：小林孝志 演出：末田宣史
演出補佐：山田雅之 作画監督：菊地政芳 杉本光司
作画監督補佐：菊永千里 総作画監督：牧孝雄、佐光幸恵

地球上での訓練校IIグランツエーレ都市学園へ戻ってきたラビッツの5人。補習を受ける彼らを遠目に、訓練生のクロキ・アンジュは自分の出番が近いことを予感していた。学園内でドールマンの3人と顔を合わせるラビッツの一同。失敗続きで落ち込み気味のイズルにドールマンの豪放なランディは激を飛ばし、景気づけにお宝映像を貸し与える。アッシュの整備が終わったラビッツは、ドールマンとの合同で次なるミッション先の小惑星RA221へ出撃し、敵基地の破壊に臨む。そこでラビッツのスルガ・アタルが運んできた爆破装置に支障が生じるものの、仲間の支援のもとで彼は修復を果たし、任務を完遂するのだった。



ウサギと猛犬による初の合同ミッション

「卒業」

STAFF

脚本：吉田玲子 絵コンテ：ウシロシンジ
演出：ウシロシンジ、矢野孝典 作画監督：古賀誠
総作画監督：高岡しゅんいち、佐光幸恵

最前線へと戻るドールマンを見送り、再び地球の都市学園に向かうイズルたち。彼らは自分たちが養成期間を全うし、正式にGDF軍の所属になることを通達される。突然の卒業に心落ち着かない彼らは、わずかな現在の記憶に残されている出会った頃の話題に花を咲かせる。一方、多くの経済機構が自己保身のためアッシュの技術を求めて奔走していたが、当のラビッツの一同は卒業に際して見事な模範演習を生徒たちに披露。アサギが卒業式でザンネンな失態を見せるものの、5人は在校生徒から華々しく送り出されるのだった。その頃、次元ゲートで隔てたウルガルの本拠地には、出撃を間近に控える将軍たちの姿があった。



僕らが抱くわずかな記憶 さらば母校よ

「欲望の牙城」

STAFF

脚本：吉田玲子 絵コンテ：こでらかつゆき 演出：則座誠
 作画監督：崎本まゆり、KIM YONG SIK
 KM SHIN YOUNG 総作画監督：高岡じゅんいち

ウルガルではガルキエ皇帝の下、5将軍が会議を開いていた。三百年に一度の宣託を受けて地球への侵攻を開始した彼らは、次の攻撃に着手する。一方、コミネは火星付近にある自軍のケレス基地を拠点に、敵のラガッツァ基地に戦術重レーザーで攻撃を行う一大反攻作戦を進行。軍属となったラビッツにマネージャーの山田ペコが専任され、イズルたちも本作戦への参加が決定する。母艦のゴディニオンで彼らは個々の部屋が用意されるものの、落ち着かずについて5人で同じ部屋に集まってしまふ。5人はそれぞれのアッシュを整備するピットクルーに対し、思い思いの感慨を抱く。だがその時すでに敵の大部隊は侵攻を開始していた。



浮かび上がる狩人たち ケレス大戦勃発

「ケレス大戦」

STAFF

脚本：鈴木貴昭 絵コンテ：元永慶太郎 絵コンテ協力：岩畑剛一 演出：元永慶太郎 作画監督：ふくだのりゆき
 作画監督補佐：小坂倫洋 総作画監督：牧孝雄

予測しえなかったウルガルの強襲に戦術重レーザーの一射目を撃ち損じてしまふGDF。総軍で攻めてきた敵の前に次々と撤退を強いられていく。ドーベルマン、そしてラビッツが出撃して窮状を凌ぐも、暗礁宙域から出現した第二皇子ジアートに、イズルの乗るレッド5は苦戦。連携も満足に取れないまま悪戦苦闘のラビッツだったが、指揮をイズルから委ねられたアサギは自分の為すべきことを見出し、次第にスルガたちと戦局を好転させる。彼らの奮闘もあって戦術重レーザーの再充填が完了し、目標の敵基地の攻撃に成功。一方、イズルとジアートは壮絶な一騎打ちの末に、互いの姿を認めるのだった……。



人類の仇敵 その姿を少年は垣間見る

「開示」

STAFF

脚本：志茂文彦 絵コンテ：小林孝志
 演出：山口頼房 作画監督：大河原晴男、外山陽介
 総作画監督：高岡じゅんいち

ウルガルは撤退するものの地球側の損耗は劣悪だった。敵が人間の姿であることに衝撃を隠せないイズルはスズカゼに相談し、かつて自分が見た美女に似ていると語った。その頃、当の美女「テオリア」はシモンを相手に、ジアートをはじめウルガルがラビッツを狙ってくる可能性が高いと示唆。戦いの結果にふさぎ込むアサギをケイが励ます一方、イズルはテオリアをスターロース内で発見してしまう。タマキが母艦ゴディニオンの通信員ジュリアーノたちと歓談する中、シモンはラビッツを召喚し、機密事項を語り始める。アッシュにはウルガルの技術が用いられており、実はその情報こそテオリアがもたらしたものであった。



揺れ動く運命の中、明かされる秘密



#010

「狩るもの、狩られるもの」

STAFF

脚本：志茂文彦 絵コンテ：こでらかつゆき 演出：末田重史
演出補佐：山口雅之 作画監督：菊地政芳 菊永千里
作画監督補佐：海保仁美 石川雅一 柳瀬雄之 総作画監督：牧孝雄

ラビッツ5人の前に姿を現したテオリアと従者のダニール。ウルガルからの亡命者だったテオリアはイズルたちにアッシュの秘密、そしてウルガルが進化のため卓越した遺伝子を欲する狩獵人種だと語った。続けて5人は自分らが敵の標的と目されてしまった過酷な現実を知る一方、なぜ記憶がないはずのイズルがテオリアのことを覚えているのかなど、わからないことはそのままだった。突きつけられた多くの現実を前に落ち込むスルガたちだが、イズルとタマキは元気な様子を保ち続ける。その頃ジアートは自分が見出した獲物の仔細を兄のガルキエ皇帝や將軍らに秘匿し、あくまでも自身の手で狩る意志を表明した。



記憶の楔 遺伝子の連関

#011

「オペレーション・アレス」

STAFF

脚本：鈴木貴昭 絵コンテ：ウシロシンジ
演出：矢野孝典 作画監督：古賀誠
作画監督補佐：森田実 総作画監督：高岡じゅんいち

ケレス大戦の後、火星のマリネリス峽谷に墜落しているウルガル艦が確認された。シモンは敵の最新情報を得るため、ラビッツを同艦へ向かわせる。ダニールも同行し、彼が艦内のデータを集める手はずだ。ジュリアーノたちに応援されてやる気満々のタマキが地表で奮闘する一方、艦に潜入したイズルとアサギ、そしてダニール。そこで彼らは敵が下級兵士を使い捨てにしている現実を目の当たりにした。任務は完了するが艦の崩落が進んでしまい、潜入班を含む一同はタマキの駆るロース3が救出。今度はロース3が熱暴走を起こしてタマキが窮地に陥るものの、ピットクルーのシンイチロウたちの尽力で事なきを得るのだった。



ウルガル戦力の実態 タマキ再び絶対の危機

#012

「シークレットミッション」

STAFF

脚本：伊藤ヒロ 絵コンテ：則座誠
演出：則座誠 作画監督：佐光幸恵

テレビでGDFやMJPが取り上げられる中、タマキとケイはペコ管理の下で広報に従事。スターローズの一日アイドルとなり、ノリノリのタマキとどこか恥ずかしげなケイが警察署長や病院の院長などを務めていた。CM撮影用の水着デザインへの露出度にペコとケイが激昂するなど、アクシデントもあったものの、一同は次々と各地を巡回。一方アサギはピットクルーのアンナとスターローズのシヨッピングモールを歩き回り、イズルは自分の描いたマンガの感想を周囲に求めていた。各々の平穏な時間を過ごすラビッツだったが、スルガはピットクルーたちとともに、スターローズへ向かっていくピット艦を楽しみに待ちわびていた。



ウルガルの来ない一日 働く女子と平時の男子

「孤高のエース」

STAFF

脚本：吉田玲子 絵コンテ：元永慶太郎
演出：松村樹里亜 作画監督：牙威格斗 高松さや
総作画監督：牧孝雄

ゴディニオンに新型アッシュ・ブラック6が配備された。強大な火力を誇り、整備員もほぼ不要な驚異の新世代機だ。チームラビッツにもその専任パイロットとして都市学園の後輩となる新隊員アンジュが配属された。性別も不明なほど美麗で繊細な印象のアンジュにイズルたちは戸惑うが、それでも一同は歓迎会を企画する。そんな中、唐突にイズルに模擬戦を願い出たアンジュは予想以上の冷徹な動きでイズルを圧倒した。直後、ウルガルのクレイン隊がヴェスタ基地を襲撃。アンジュを含むチームラビッツは迎撃に赴くが、そこで一同を驚かせたのは実戦の場では別人のように凶暴化し、単機で敵機を殲滅するアンジュの姿だった。



新型アッシュを操る新隊員アンジュ着任

「アッシュの影」

STAFF

脚本：志茂文彦 絵コンテ：こでらかつゆき
演出：山口頼房 作画監督：片岡千春、外山陽介、大河原晴男、長谷川幸雄 総作画監督：高岡じゅんいち

初陣後、再び地味な物腰に戻るアンジュ。性格の落差はザンネンな域で、当人の性別も不明なままだ。アンジュは戦闘訓練ばかりか銃器の知識やお菓子作りでも高いレベルを披露し、徐々に隊の中での存在感を増していく。その夜、イズルは偶然テオリアと再会し、戦士として彼女を守ると固く誓う。そんな折、チームドールベルマンの乗った補給艦が重力場で座礁。チームラビッツは救援に向かうが、現場にジアートが来襲した。アンジュの大暴れも功をなさぬ中で、イズルは初出撃時のような覚醒状態に突入。別人のごとき闘志に昂ると同時にレッド5の機体も異常な変貌を示し、活動時間切れのジアートを撤退にまで追い込んだ。



イズルの決意、そして覚醒とレッド5の変貌

「ヴェスタ防衛」

STAFF

脚本：鈴木貴昭 絵コンテ：小林孝志 演出：末田宜史
作画監督：KIM YONGSIK、KIM SHINWONG
総作画監督：牧孝雄

ゴディニオンを訪れたシモンは、ジュリアシステムとの同調の果てにアッシュ操縦者の自我が消える危険性をスズカゼに語る。かたや覚醒後の衰弱から回復中のイズルは万事にエッジが効き、漫画までもが面白い。振り回される周囲だが、イズルを平常に戻したのはケイのケーキの味だった。そんな中、ヴェスタ基地をラダ隊とルメス隊が奇襲。ルメスは目的の地球側のデータを奪う。チームラビッツもチームドールベルマンの支援に向かうが、イズルは待機だ。だが彼はダンとマユが整備を終えたコアにて自分から出撃し、平常なままで窮地のアンジュを救う。同じ頃、アマネは大佐に昇進。友を祝いつつも、スズカゼの心は晴れなかった。



アッシュの秘密、奪われた地球側のデータ



#016

「君のヒーロー」

STAFF
脚本：吉田玲子 絵コンテ：ウシロシンジ
演出：矢野孝典 作画監督：森田実
総作画監督：高岡じゅんいち

自分を救ったイズルに、不器用な礼を述べるアンジュ。一同はあらためてアンジュの歓迎会を催した。チームドールマンも交えた場でイズルの戦果が賞賛され、彼へのケイの感情を察したアサギは落胆する。そんなアサギを慰めるのはアンナだ。その頃、スズカゼはアマネと情報を交換。アッシュの秘密や亡命者の存在を知ったアマネはGDF本部での各陣営との地球防衛会議に参加し、今後のアッシュの運用計画を見守る。その夜、イズルはテオリアに食事に誘われ、アサギを伴って彼女が待つお好み焼き屋へと赴いた。だが会話が本題に入る前に、ウルガルの大艦隊が、地球側の絶対防衛圏を突破したという緊急情報が届く！



アサギの切ない想い、敵の絶対防衛圏突破

#017

「都市学園防衛戦（前篇）」

STAFF
脚本：志茂文彦 絵コンテ：元永慶太郎
絵コンテ協力：岩畑剛一 演出：江口大輔
作画監督：小宮山由美子 総作画監督：佐光幸恵

今回のドルガナ艦隊の地球への侵攻は、先にルメスが入手した地球側の優秀な人為的遺伝子情報の確認までが目的だった。だがクレイン隊は独断で主戦場を脱し、遺伝子の宝庫ともいえるグランツエーレ都市学園に急行した。敵側の動きを察したスズカゼは宇宙の戦場にアンジュのみを送り、ゴディニオンで地球に向かう。実弾系の追撃を阻むクレイン機の強固な装甲に対し、遠距離から大出力のビームを直撃させる作戦が採用される。イズル、アサギ、タマキが地球に降下して、都市学園周辺で敵機を牽制。その隙にケイが管制し、スルガが長距離ビームを地上に叩き込む。だが狙いは微妙に外れ、爆風の中、クレイン機は健在だった！



狙われた母校、必殺のビーム砲の成果は!?

#018

「都市学園防衛戦（後篇）」

STAFF
脚本：志茂文彦 絵コンテ：元永慶太郎
絵コンテ協力：岩畑剛一 演出：江口大輔
作画監督：渡辺浩一

ビーム砲第二撃のエネルギーチャージまで15分。クレイン機から学友を守り、レッド5とブルー1は必死の応戦を続ける。各員のハーモニックレベル値は最高潮だ。ケイは機動不順なロース3の外装を排除し、それを重しに敵の動きを封じる奇策を発案。イズルとアサギの絶妙な連携のもと、タマキは愛機の外装からコアごと離脱し、自由を奪われたクレインはスルガのビーム攻撃を受けて戦死した。イズルたちが疲労困憊状態で凱旋する傍ら、ドルガナ艦隊もルメスとともに撤退する。やがてウルガルの一角で、ジアートはルメスを相手に妹テオリアの亡命を話題にし、そしてそれを立ち聞きしたラダを謀反の冤罪をかけて口封じした。



残る勝機は一度！クレイン戦死、ラダ謀殺

#019

「ディープブリーコン」

STAFF

脚本：鈴木貴昭 絵コンテ：ウシロシンジ
演出：山口頼房 作画監督：梶浦紳一郎 原田峰文
総作画監督：佐光幸恵、高岡じゅんいち

ウルガル初の本格的地球侵攻は、各陣営に大打撃を与えた。反攻作戦を狙うシモンが企図したのは、木星付近にある敵の外宇宙からの転移装置ゲート座標の正確な探索だ。激戦を経たチームラビッツの男子はスターローズ内でチームドーベルマンとともにお宝映像の鑑賞で和んでいたが、ドーベルマンにゲート探索の指示が下る。パトリックはタマキへの想いを残しつつ出撃。3人は数日の行路を経て、ついにゲートの位置を確認した。だがその帰路、ルティエル機が来襲。ランディ機を攻撃し、さらに迎えに来たゴディニオンの間近で、パトリック機を撃破した。中破したランディ機は我が身を盾にし、チャンドラ機を帰還させる。



ゲート探査作戦 さらば心優しき先輩達

#020

「宿命の遺伝子」

STAFF

脚本：吉田玲子 絵コンテ：松村樹里亜 演出：松村樹里亜
作画監督：藤田正幸、小澤円、千光士海登
総作画監督：牧孝雄

唯一生還したチャンドラ、そしてチームラビッツはランディとパトリックの死を悼む。タマキはパトリックの遺した塩辛を食べ、空元気を見せた。一方、ゲートの貴重な情報を得たシモンは、人類総戦力でのゲート強襲を構想。そのためには全地球圏の意志統一が必須で、アマネの要請を受けたテオリアは自ら世界会議に現れて自分の素性と持てる情報を明かし、各陣営に協力を訴えた。その頃、イズルは覚醒の影響で急速にテロメアが劣化。女医ルラは治療のため、遺伝子提供者の情報を求める。それが契機となりアサギは、自分とイズルが父方としてシモンの遺伝子を継承した、異母兄弟といえる関係だと知った。



明かされる出自 地球全陣営の団結に向けて

#021

「決戦前夜」

STAFF

脚本：吉田玲子 絵コンテ：元永慶太郎 演出：松村樹里亜
作画監督：KIM YONGSIK、KIM SHINYEONG
総作画監督：高岡じゅんいち

アサギは遺伝子提供者の名を秘めつつ、イズルに自分との関係を伝えた。その事実はすぐチーム内に広まり、全員が疑似家族のような雰囲気になる。ついに地球全軍の反攻作戦が決定。作戦総司令官を任されたシモンはスターローズの前線投入を考え、市民を地球に避難させる。シモンはアサギが自分との関係を知ったことを認め、不調のイズルには戦線離脱を指示するが、本人の覚悟を前に予備要員としての同行を許す。心を込めて整備士たちへの感謝を表明するチームラビッツの5人。幼いアンナは避難予定だったが、アサギを近くで見守ることを望み、前線在留を勝ち取った。一方でウルガル側も、最終決戦が近いと予期していた。



人類の総力戦が迫る 交錯する各自の思い



#022

「オペレーション・ヘヴンズゲート」

STAFF

脚本：志茂文彦 絵コンテ：則座誠 演出：則座誠 作画監督：青原裕士 伊藤悠太 総作画監督：牧孝雄

協約軍の全艦隊は木星宙域で一大作戦を展開中だ。ゲートをストラグルレーザで崩壊させるため、先に光線誘導用のマーカーを要所に撃ち込む必要がある。マーカー射役はアサギとタマキ、アンジュで、スルガとケイが援護。さらに艦隊が後方支援する。居残りのイズルはゴディニオンで推移を見守るが、戦場にドルガナ隊とルティエル隊が出現。タマキはルティエルをパトリックの仇と認めて交戦する。ルティエルは、スルガがゴディニオンの主砲を遠隔操作して発射したビームの中に消えた。アサギがマーカーを命中させ、ついにレーザが放たれる。だが障壁を強化していたゲートは無傷で、アサギたちは敵に囲まれてしまう。



最終反攻作戦発動 ルティエル閃光に消ゆ

#023

「アーレア・ヤクタ・エスト」

STAFF

脚本：鈴木貴昭 絵コンテ：岩畑剛一 演出：江口大輔 作画監督：青野厚司 小宮山由美子 総作画監督：高岡しゅんいち

協約軍はゲート攻撃の手段を大型実体弾に変更。障壁は突破するが、ルメス隊に阻まれる。ドルガナ機、そしてイズルを待つジアート機も戦場に出陣。僚機の補給時間を稼ぐため、イズルは陣中に陣する。次々と轟沈する協約軍艦隊の戦場には後発となる地球の大艦隊が到来。チャンドラ機率いる量産型アッシュや各機動兵器も戦況を好転させる。覚醒したイズルは同じく覚醒したジアート機と激戦を展開中だが、その時、虚空に浮かぶテオリアの映像と撤退勧告は、ルメスたちを退却させた。勝機の中、充填を終えたレーザ第二撃が放たれるが、ドルガナ機が阻む。シモンは最後の手段として、スターローズでの特攻を決意する。



一進一退の大宇宙会戦 ヒーローの出撃！

#024

「宇宙に散る花」

STAFF

脚本：吉田玲子 絵コンテ：元永慶太郎 絵コンテ協力：岩畑剛一 演出：松村樹里亜 作画監督：佐光幸恵 高岡しゅんいち 牧孝雄 今岡大 平井久司

アサギたちは、葛藤の中でスターローズの援護につく。テオリアとダニールがシモンを支援し、際どい戦況の中でついに特攻が敢行された。残存ウルガル艦隊は大破寸前のゲートに逃げ込み、シモンはテオリアたちに保護される。かたや戦いに執着し唯一戦場に残るジアートの前でイズルは自我を失いかけるが、ケイ、アサギ、タマキ、スルガそして多くの人々との絆を感じた彼はジュリアステムを健常な形で完全起動させ、レッド5の最強の力を引き出す。だがジアート機もそれに応じた強化体に変身。死闘の果てにイズルは、コアのみでジアートを打倒した。静寂が訪れた宇宙で、若きヒーローは仲間たちの笑顔に迎えられる。



大戦の終結 去りゆく敵群 イズル真の覚醒！

2ND ENDING

「アリガトウ。タダイマ。」

#013-#015, #017-#018, #023

作詞: オノダヒロユキ / 作曲: 伊藤賢治 / 編曲: 梅堀淳 /
歌: クギミヤ・ケイ (日笠陽子)、イリエ・タマキ (井口裕香)

SPECIAL ENDING

「Respect Me」

#019

作詞・作曲: 石川智晶 / 編曲: MATERIAL WORLD /
歌: 石川智晶

SPECIAL ENDING

「心はひとつじゃない」

#020

作詞: 松本一起 / 作曲・編曲: 上倉紀行 / 歌: 昆夏美



1ST ENDING

「サヨナラっていう」

#002-#012

作詞・作曲: 石川智晶 / 編曲: 小倉博和 / 歌: 石川智晶



2ND ENDING

「僕たちは生きている」

#016, #021, #022

作詞・作曲・編曲: 大隅知宇 / 歌: ヒタチ・イズル (相葉裕樹)、
アサギ・トシカズ (浅沼晋太郎)、スルガ・アタル (池田純矢)

設定資料集

DRAWING DATA

緻密に描かれた設定資料から、
新たな魅力が垣間見える。



Chapter

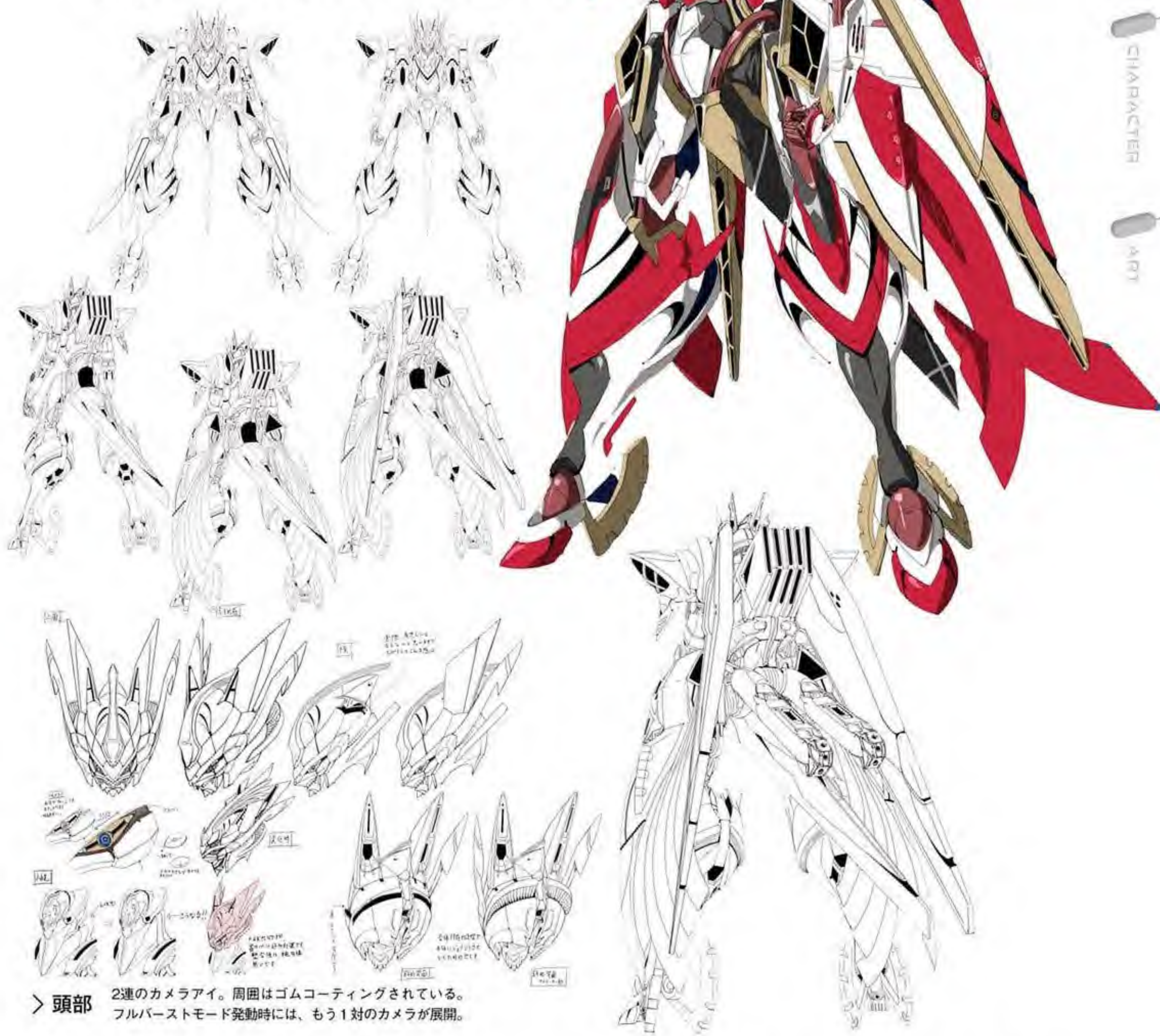
AHSMB-005 RED FIVE

アサルト・イエーガー装着モード

MECHANIC

CHARACTER

ART



＞頭部

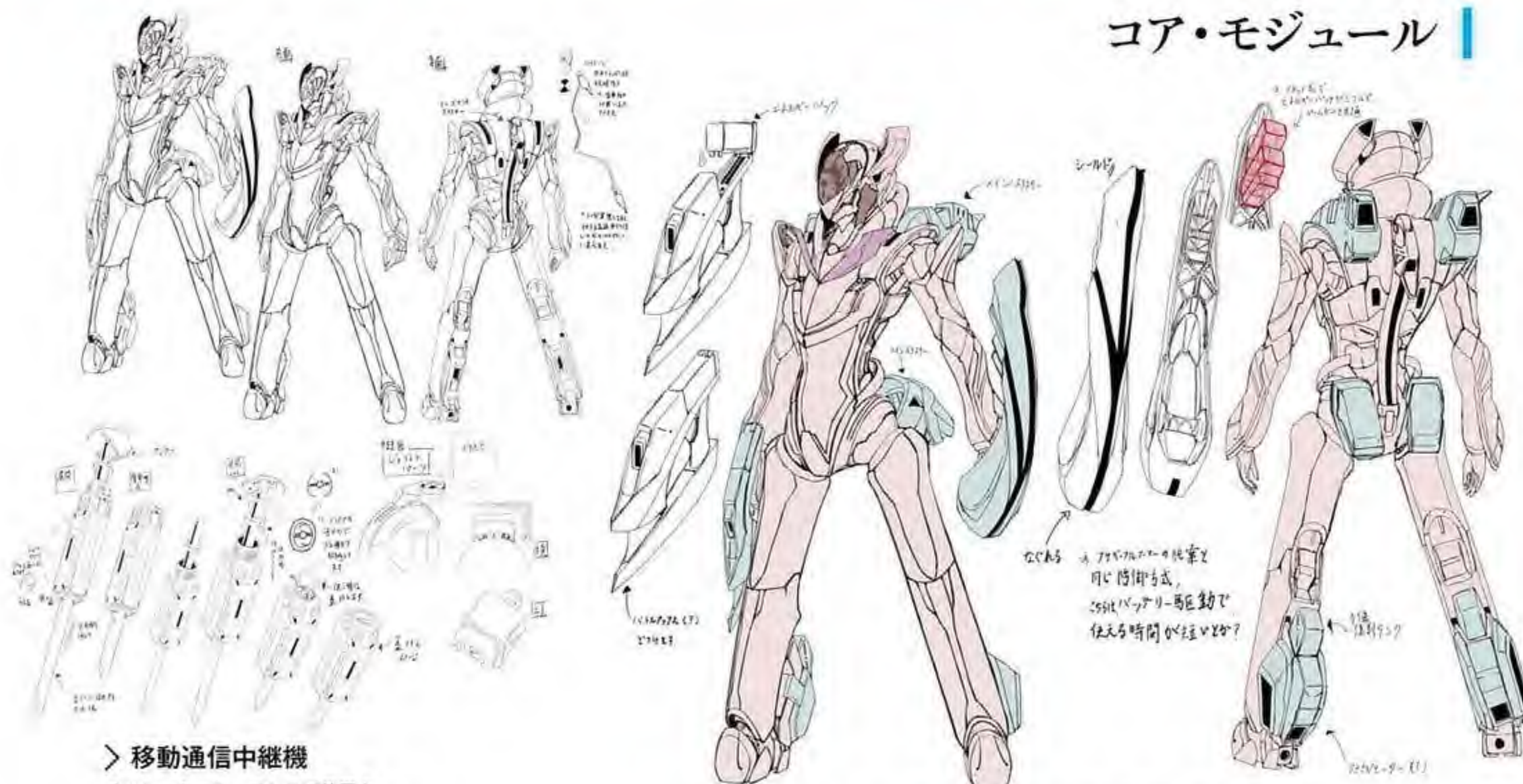
2連のカメラアイ。周囲はゴムコーティングされている。
フルバーストモード発動時には、もう1対のカメラが展開。

フルバーストモードは、コンペの段階から言われていたことですが、目が4つになるのは後に決まりました。「顔にギミックが欲しい」ということで追加しています。もともと顔のギミックはブルー1に入れる予定だったんですが、急ぎよレッド5に入れるという方向性でまとまりました。フルバーストモードの変化に関しては、翼や足しか装甲を展開できる部分がなかったということです。腕は武装がありますし、胸は曲面で開くのは大変です。そこで一番変化がわかる翼と足を開かせました。

谷裕司 レッドファイブ解説

当初、コア機（コア・モジュール）を主人公として描きましたが、最終的にアサルト・イエーガーと合体する形になりました。オーダー的には「質量を無視してもいいからコア機を完全に格納する……」というものでしたが、個人的にはもう少し機械としての意味を残したかったので、合体するときはコア機の足をスラスターとして使うようにしました。そもそも合体時にコア機の手足はバージするはずだったんです。ところが最終話の「イエーガーをバージして戦う」というプランがあることで、急ぎよ合体時にコア機の足を外に出すようにしたんです。

コア・モジュール



移動通信中継機

オペレーション・アレスで使用された。コア・モジュールの腰部にマウントできる程度のサイズ。

宇宙用装備

レッド5のコア・モジュールの肩と腰にスラスターを搭載。ビームガンと、打撃武器を兼ねるシールドを装備。

コクピット

ブルー1と同仕様のコクピット。フレキシブルに移動する肩部と腰部のアームで、パイロットをサポートする。

トリガー

ブルー1、ローズ3と同一規格のトリガー。前3、後ろ4に武装切り替えボタンを装備。グリップ部はスロットル。

コックピットハッチ

ハッチ展開時は、頭部ごとスライドする構造となっている。緊急脱出時には、頭部はバージされる。

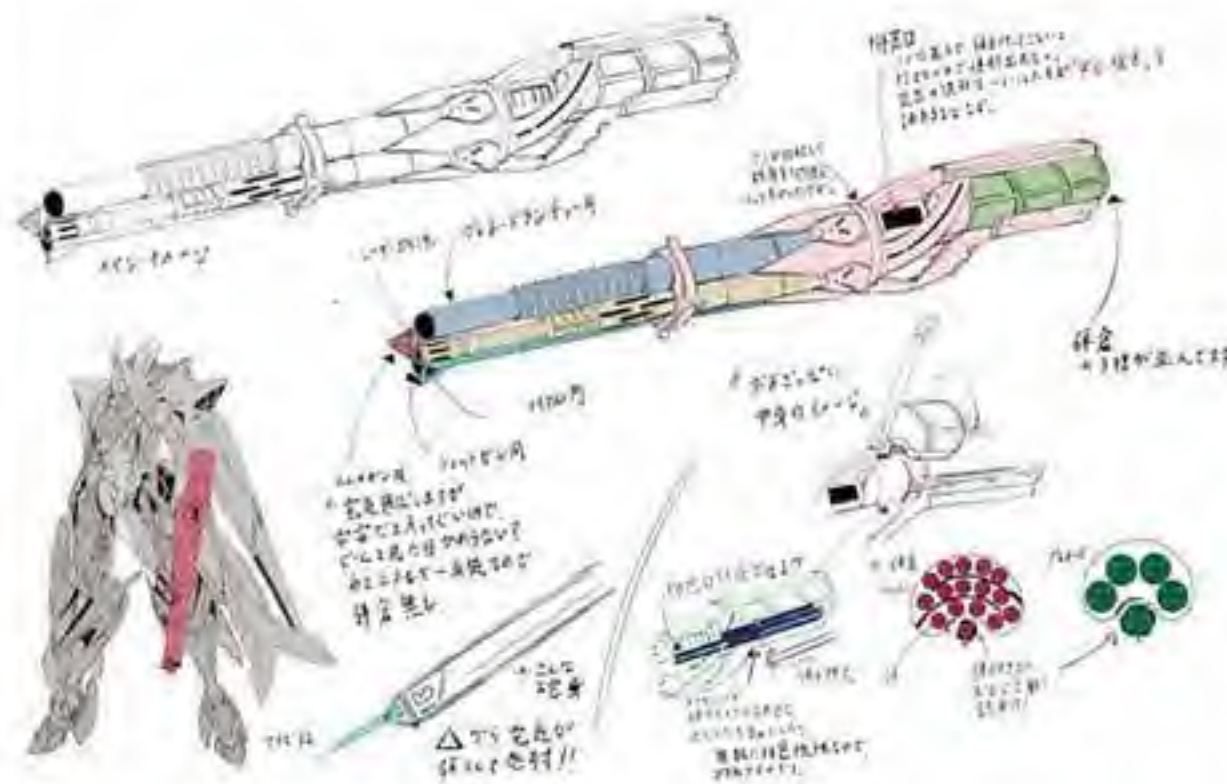


未使用アイデア



＞頭部状態変化 実際には劇中で使用されなかったジュリアシステムのアイデアの1つ。感情を頭部の色とパターン変化で再現するという試みだった。

> 選択装備



90式重多目的複合砲 HMランチャー / マルチランチャー
エレキガン、ショットガン、ライフル、グレネードランチャーなど複数の武装を備える複合武器。後部は各武装の弾倉を備える。腕部に直接接続して使用。

> 標準武装



88式ビームキャノン

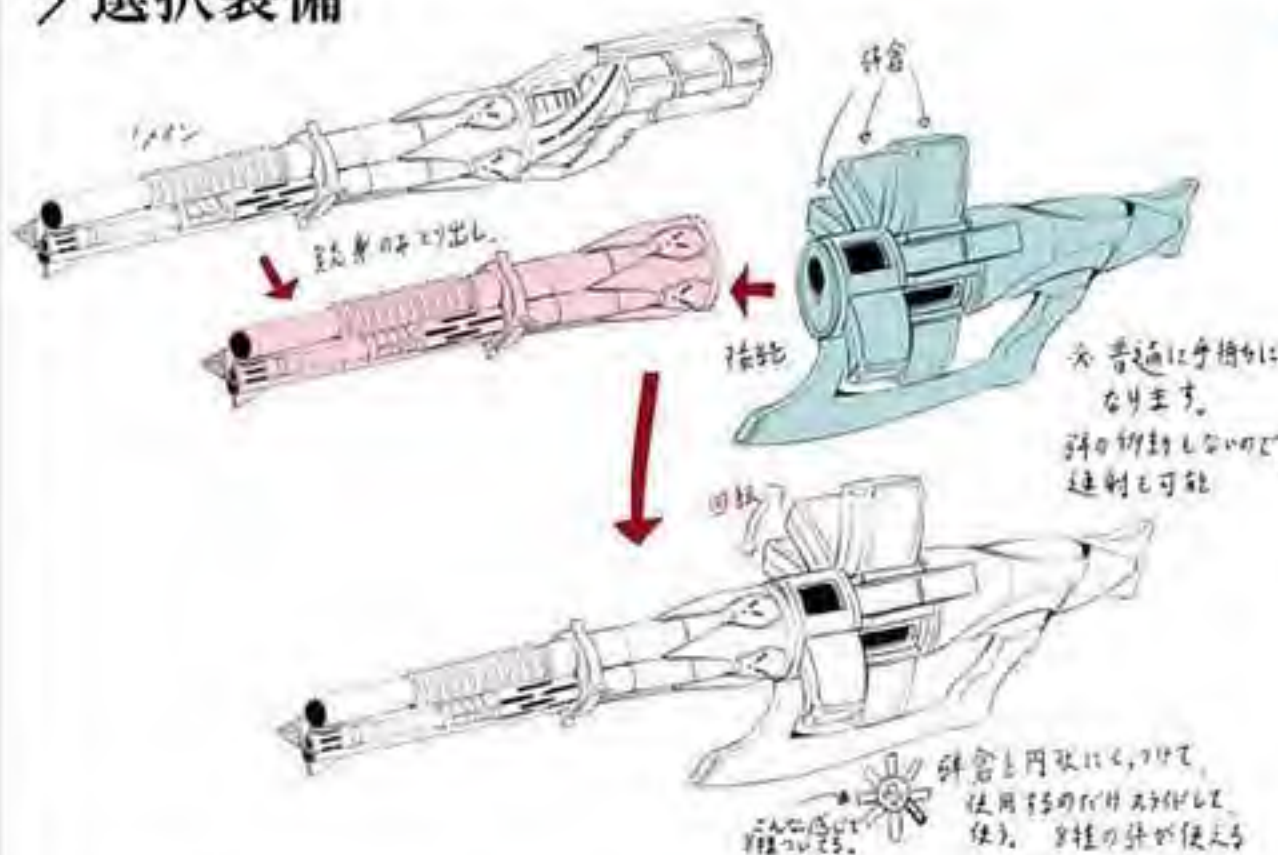
標準的なビーム兵器。威力と連射性のバランスがよく、2丁装備すること。

88式機動鈍剣

ヘビーマチューテ

両刃の実体剣。運用の幅が狭く、あまり使用されることはなかった。

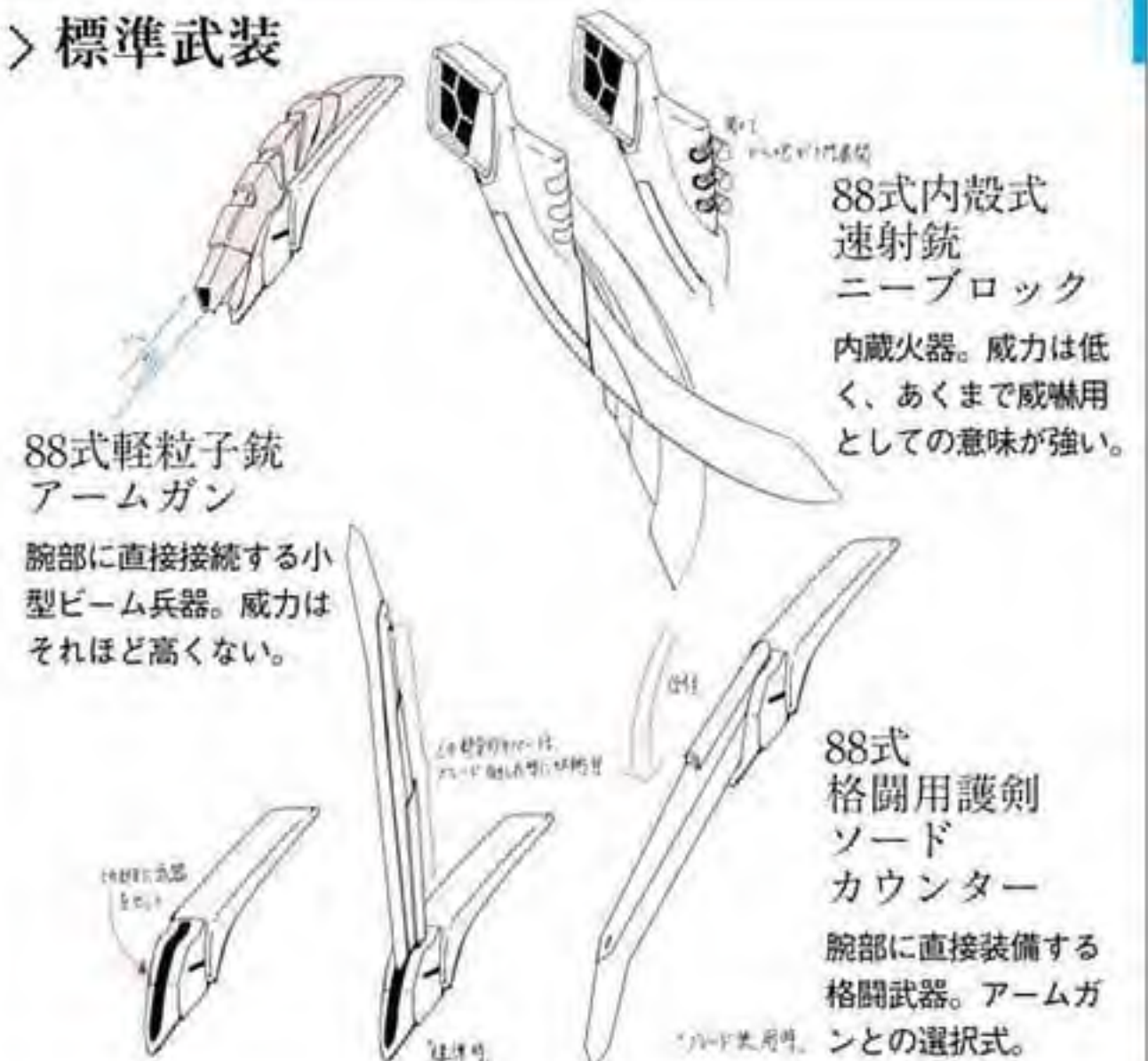
> 選択装備



90式重多目的複合砲 HMランチャー / 重マルチランチャー

ランチャーの後部を変更した強化型。弾倉の切り替えが不要で、最大8種類の弾倉を装備可能。接続タイプではなく、腕部で保持するタイプに変更される。

> 標準武装



88式内蔵式速射銃

ニーブロック

内蔵火器。威力は低く、あくまで威嚇用としての意味が強い。

88式軽粒子銃
アームガン

腕部に直接接続する小型ビーム兵器。威力はそれほど高くない。

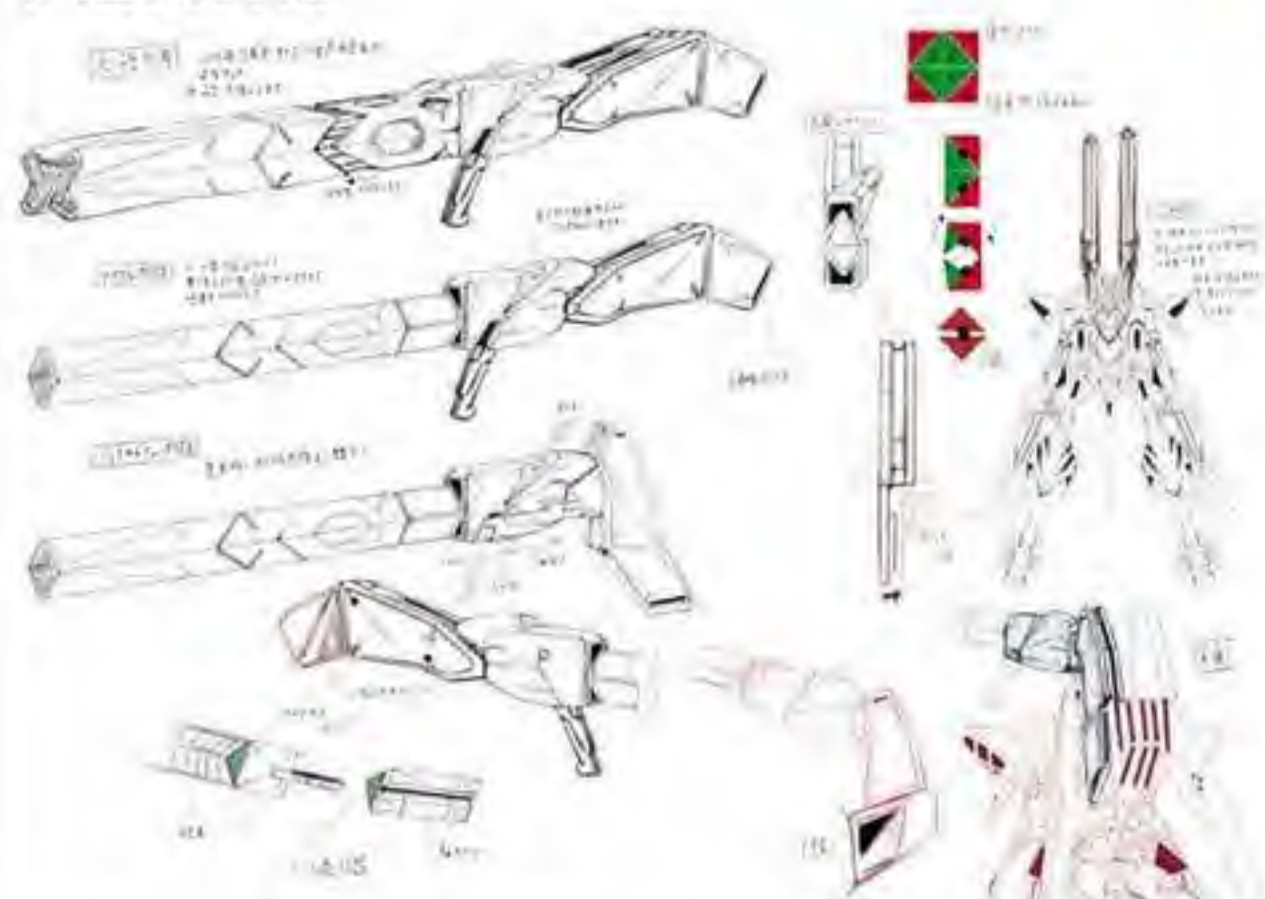
88式格闘用護剣

ソード

カウンター

腕部に直接装備する格闘武器。アームガンとの選択式。

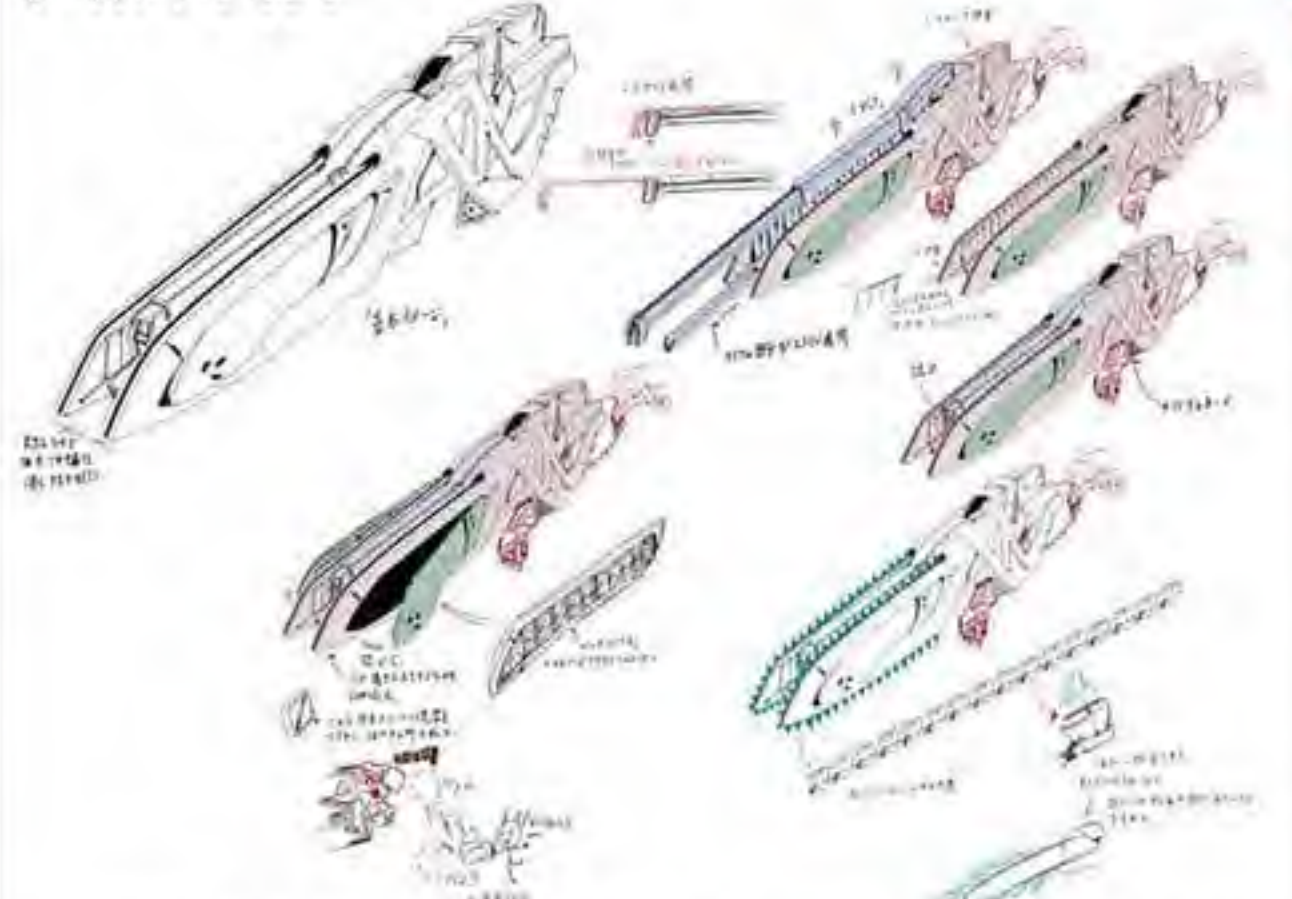
> 選択装備



90式遠距離多目的複合砲ロングボウ

オペレーション・サンダーボルト時に導入された。肩部にマウントして使用するが、2門の砲を1つにまとめて、大出力兵器としても使用可能。

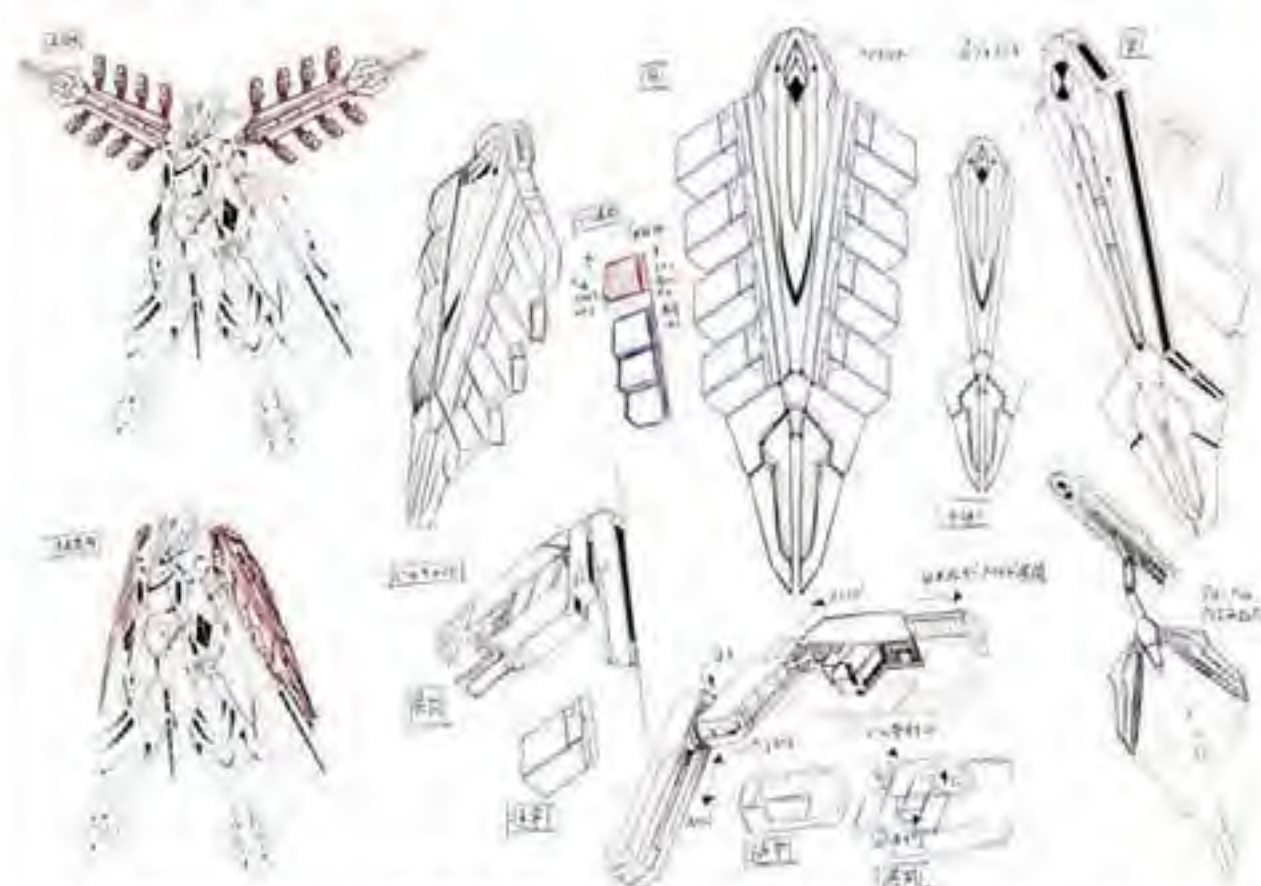
> 標準武装



89式B型荷電粒子砲 (HEPビームキャノン) / HEPキャノン

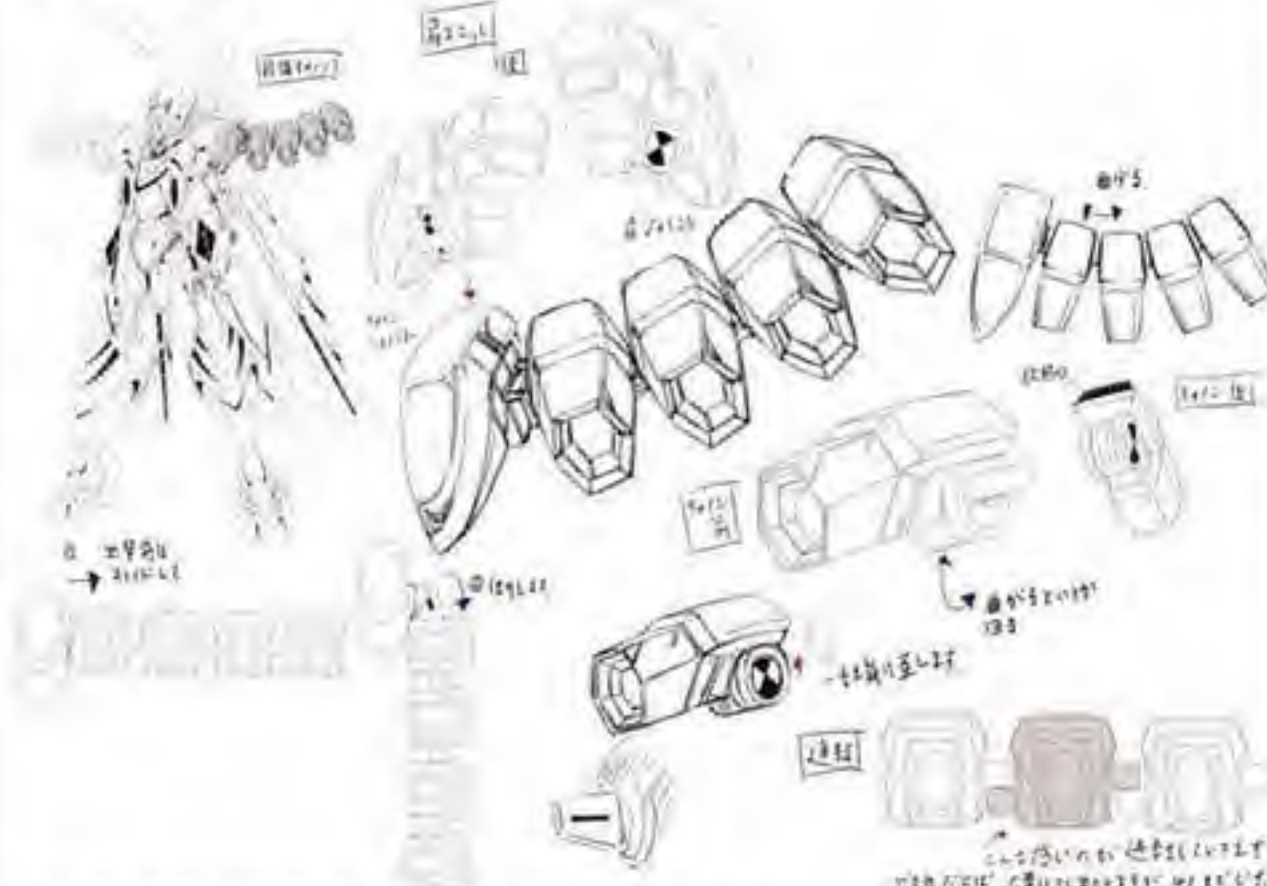
あらゆる戦況に対応する複合武器であり、近接用のチェーンソー、敷設用・威嚇用の機雷、射撃武器のビームライフル、高威力のレールガンを搭載する。

> 選択装備



90式近距離複合戦闘装備チェーンレールキャノン2
近距離用クローアーム、16門のビームキャノン、サブスラスタを備えた複合兵装。収納時は、肩部に翼のように接続する。

> 選択装備

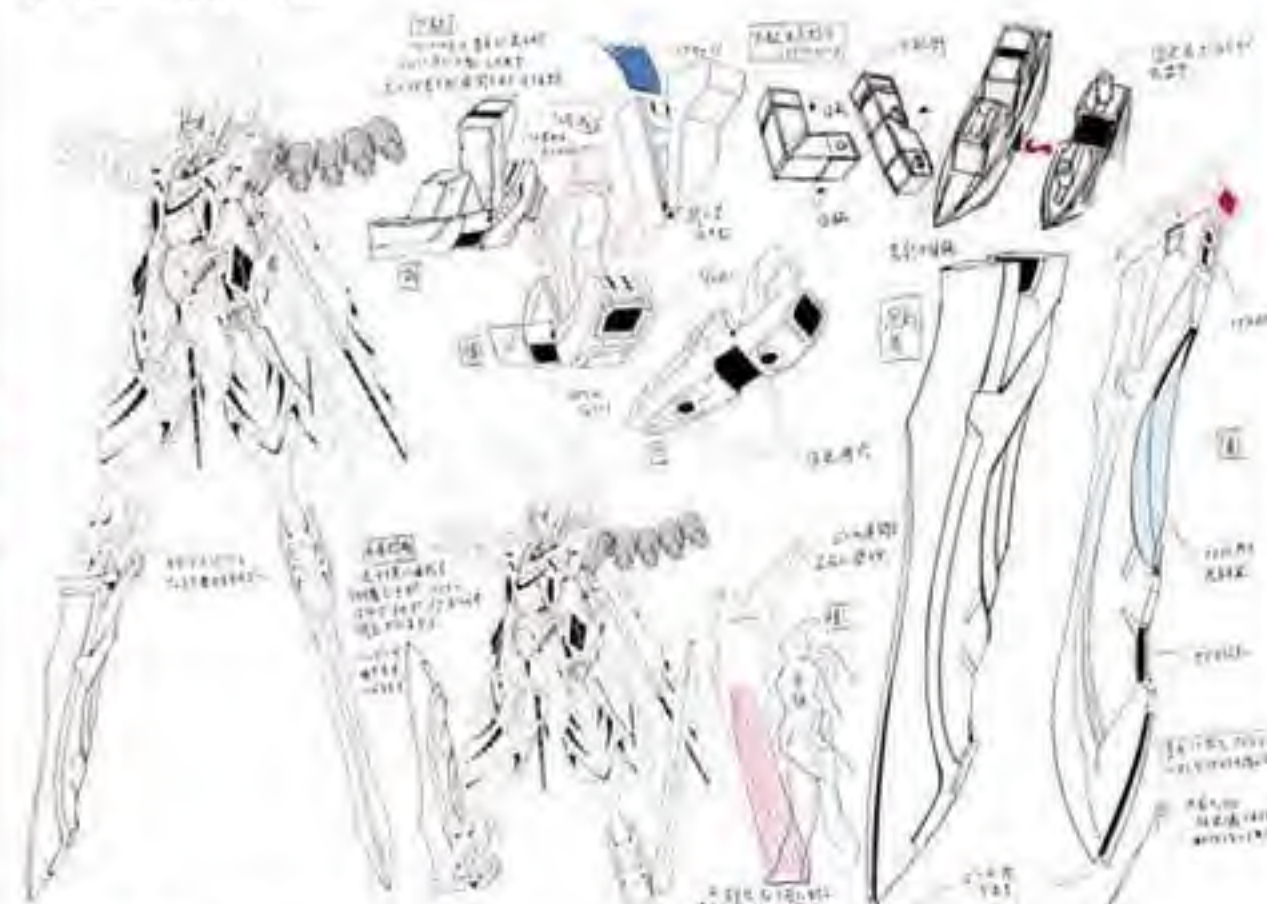


90式近距離複合戦闘装備チェーンレールキャノン1
肩ユニットに接続する連装式ビームキャノン。最大4ユニットまで接続可能で、各ユニット接続部は可動し、様々な方向に攻撃可能である。

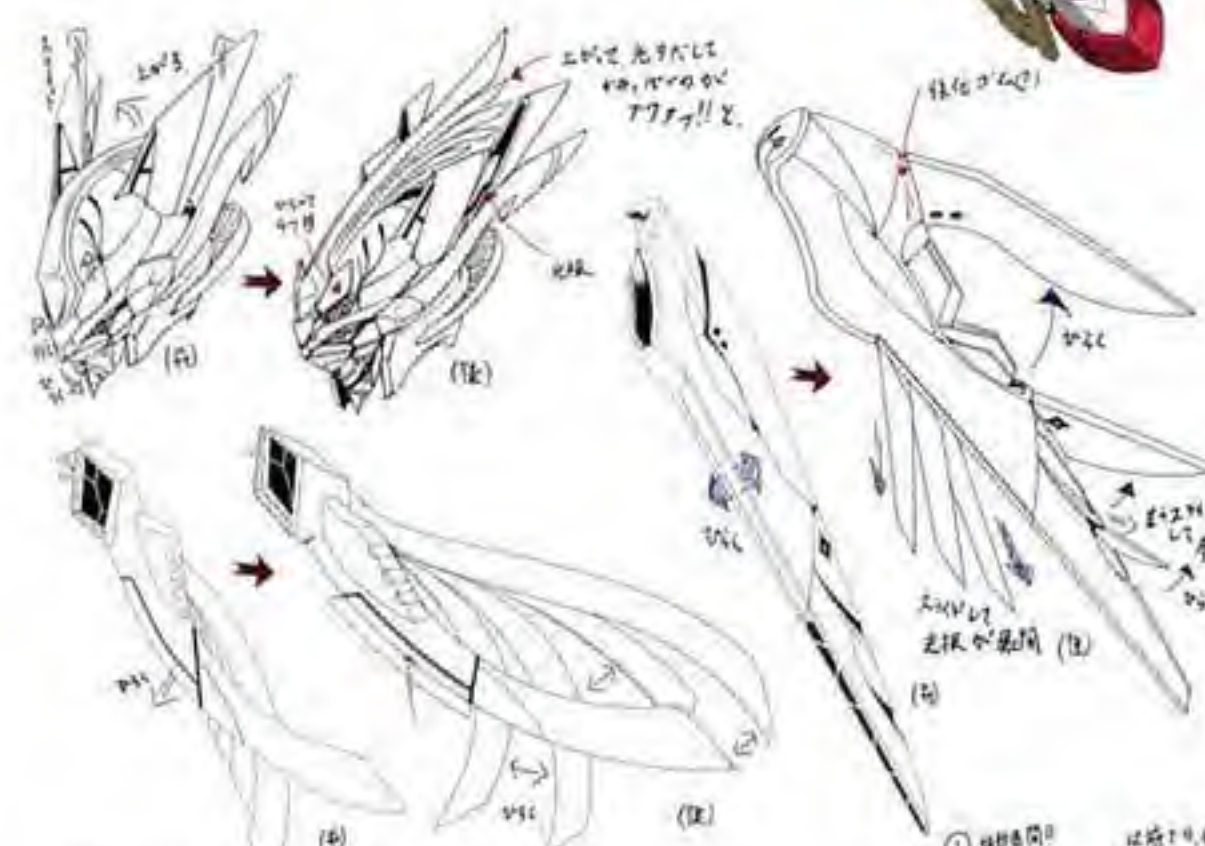
フルバーストモード



> 選択装備



脚部追加ソード
脚部に接続する対艦用大型ソード。刃部分からビームを展開して切り裂く。機動力の低下を補うため、ソード自体にもサブスラスタを装備。



ギミック
イズルとレッド5のハーモニックレベルが飛躍的に上昇したときに発動。頭部装甲がスライドしてカメラアイが増え、ブースターの装甲も展開して蒼い粒子を放つ。



AHSMB-001 BLUE ONE

アサルト・イエーガー装着モード



コア・モジュール



コア・モジュールシステムは、そのままレッド5に受け継がれた。レッド5とは頭部形状など細部が異なる。

> 偵察用カメラ

左肩にマウントする。オペレーション・アレスにおいて、敵艦の調査時に使用された。

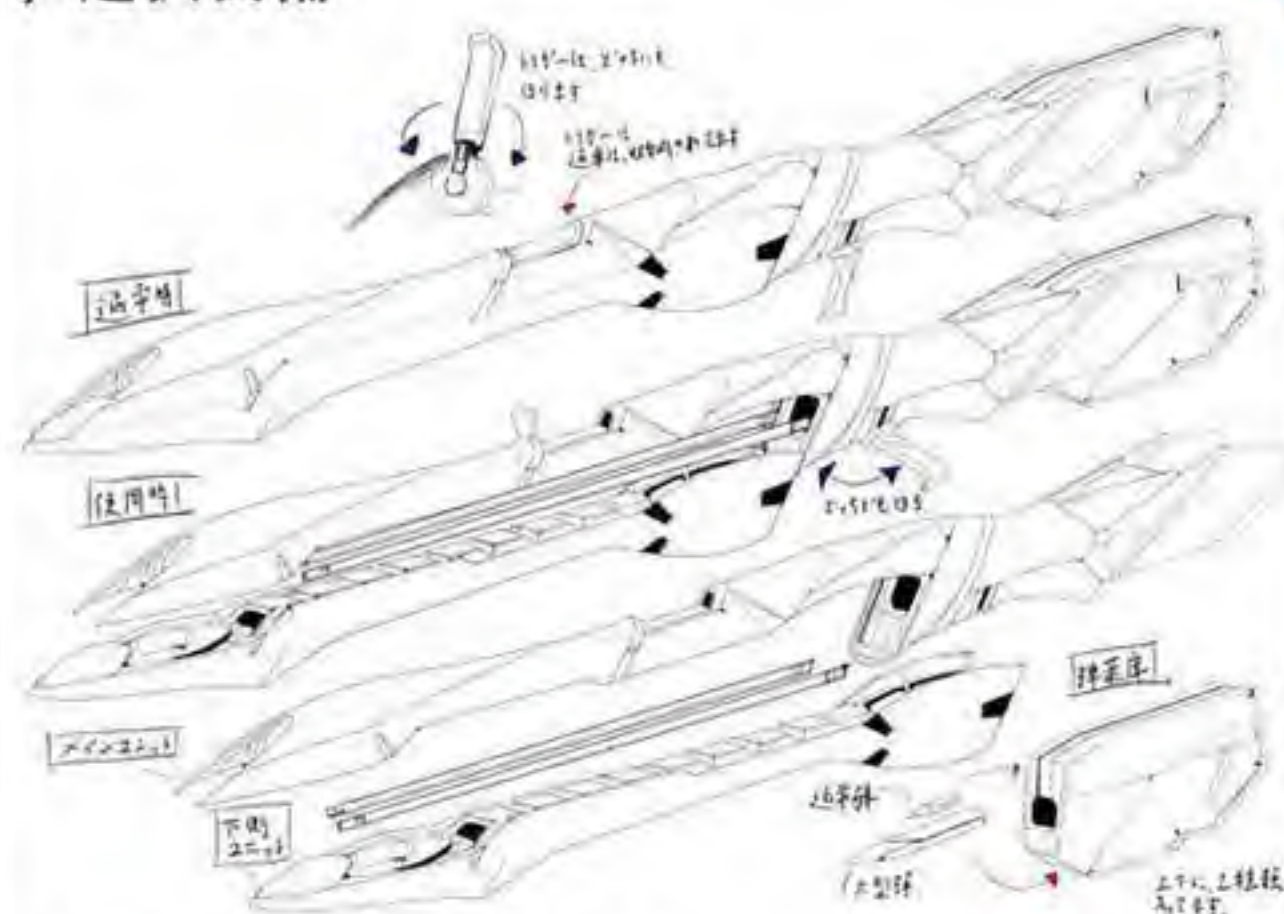


谷裕司 ブルーワン解説

イズルとアサギは兄弟ですから、デザイン的にも近い機体をイメージしました。実はブルー1って、レッド5の第2稿から派生したデザインでもあるんです。またブルー1にはオーダーが特になくてちょっとかわいそうだったので、主人公機っぽく刀を持たせました。レッド5は射撃がメインということだったので、その対極として刀なら競合しませんから。でもレッド5はチェインソーでガチガチ戦っていましたね（笑）。
鎧武者っぽいのは、完全に個人の趣味です。腕のシールドは、レッド5と同じような意匠をつけたという意図です。溝があるのですが、そこでビームを受け流して弾き飛ばすようなイメージ。まっすぐな盾だとシンプルなラインになってしまうので、あのような形にしました。格闘戦時は邪魔にならないように、腕に巻きつけられるような設定でした。積層型の装甲は、ちよつとウルガルをイメージしていますね。ウルガルはスラスターがないかわりに発光している部分があるんですけど、その技術を応用している感じです。こういうデザインは自分の癖でもあるので、自然にそれが出てしまった部分もありますね。

EQUIPMENT 武装

＞ 選択装備



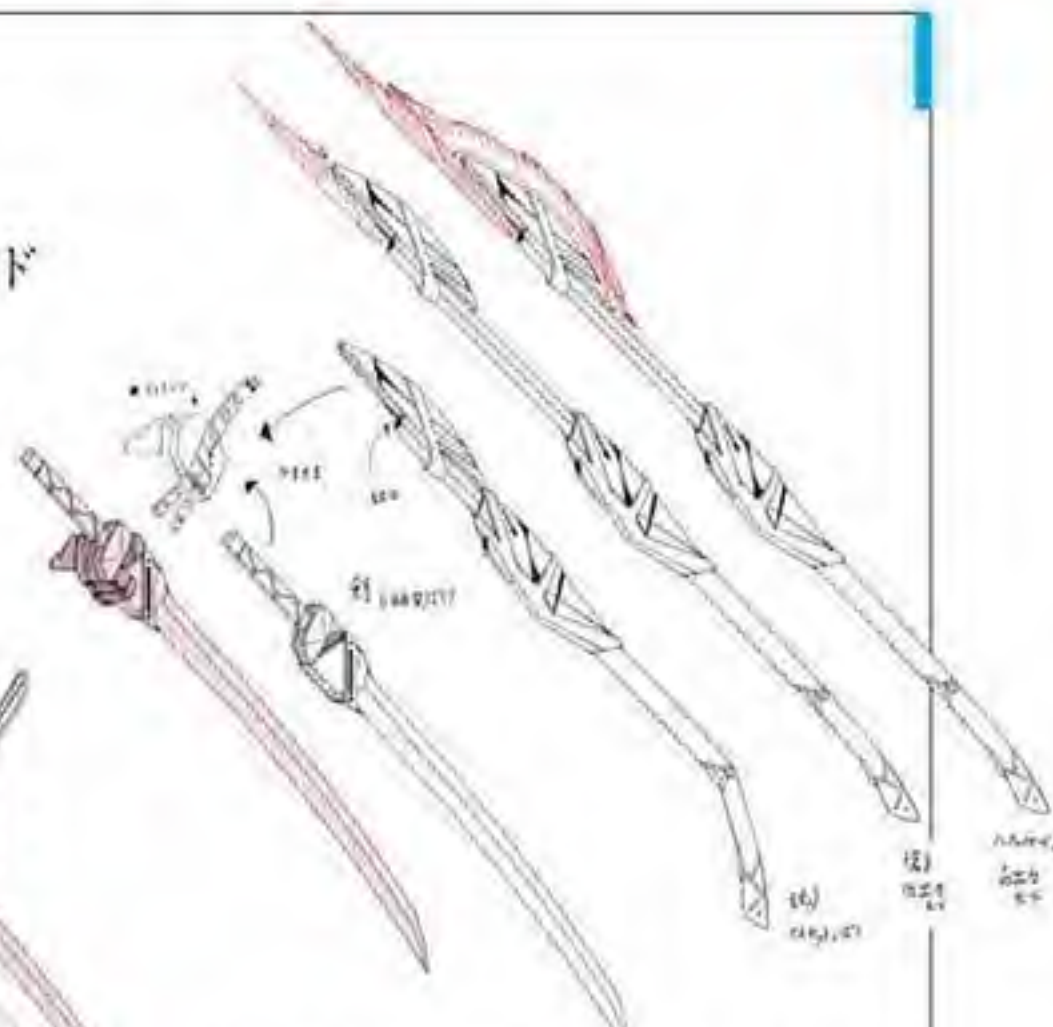
90式重電磁加速砲イレイザー

オペレーション・サンダーボルト時に使用された大型レールガン。その大きさは機体と同程度で、ブルー1の装備でも最大の威力。

＞標準武装

88式突撃刀
アサルトブレード

日本刀型の格闘武器。
その切れ味は鋭く、
ウルガル兵器にも有
効であった。



88式可変斧槍銃ガンハルバート

射撃用としてビーム銃、格闘用の槍とハルバートの3モードで使用できる複合武器。

＞標準武装



89式肩部衝撃砲(ISキャノン)

肩部に内蔵されたキャノン砲。肩部は武装コンテナであり、内部ユニットはミサイルや、レーザーガトリングに変更することが可能。



87式機動剣盾
アームブレイカー

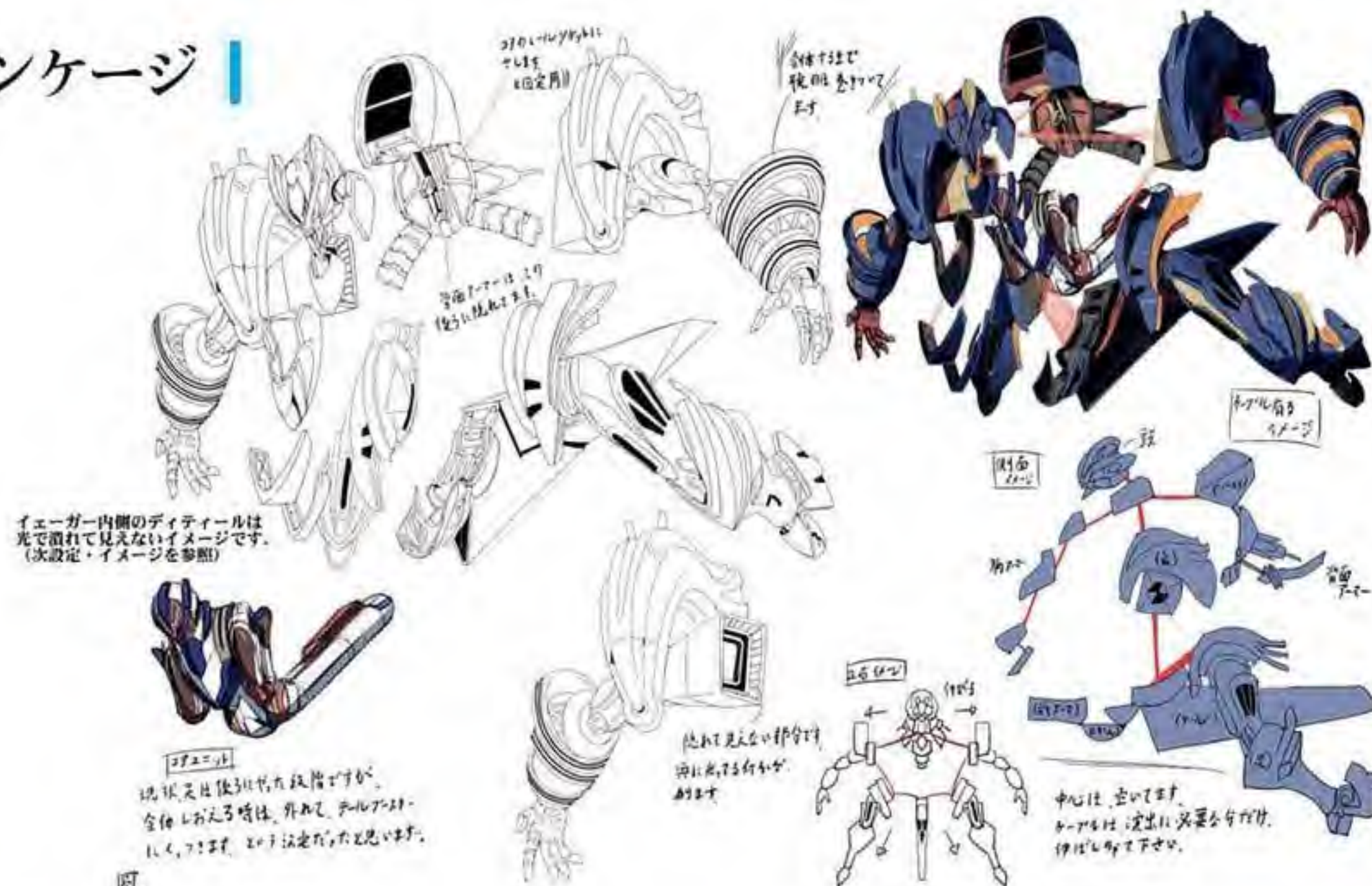
両腕の防御用シールドで、ビームを受け流す。柔軟で腕に巻きつけることも可能。



87式高機動
誘導弾
マジックワンド

携行型のミサイルランチャー。ミサイル先端にビーム刃を装備した弾頭も搭載可能。

リンケージ



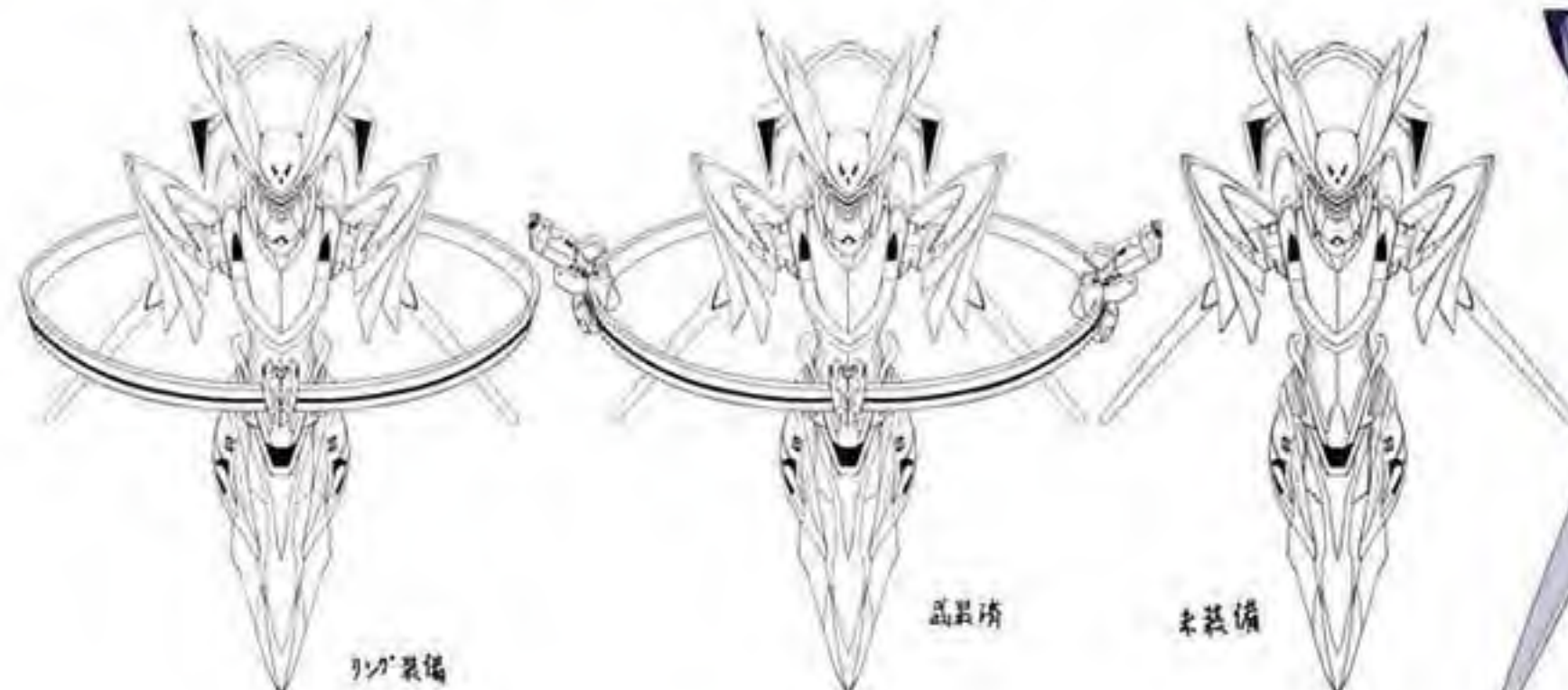
アッシュの特徴の1つが
リンケージであり、コア・
モジュールと外部戦闘モ
ジュール、アサルト・イ
ェーガーとを合体させる
ことで、汎用性の向上や
機能の拡張、戦闘能力の
増大を図る。ブルー1で
導入された同システムは、
レッド5にも継承される
が、特化した運用が行わ
れる他のアッシュには導
入されなかった。

AHSMB-002 PURPLE TWO

MECHANIC

CHARACTER

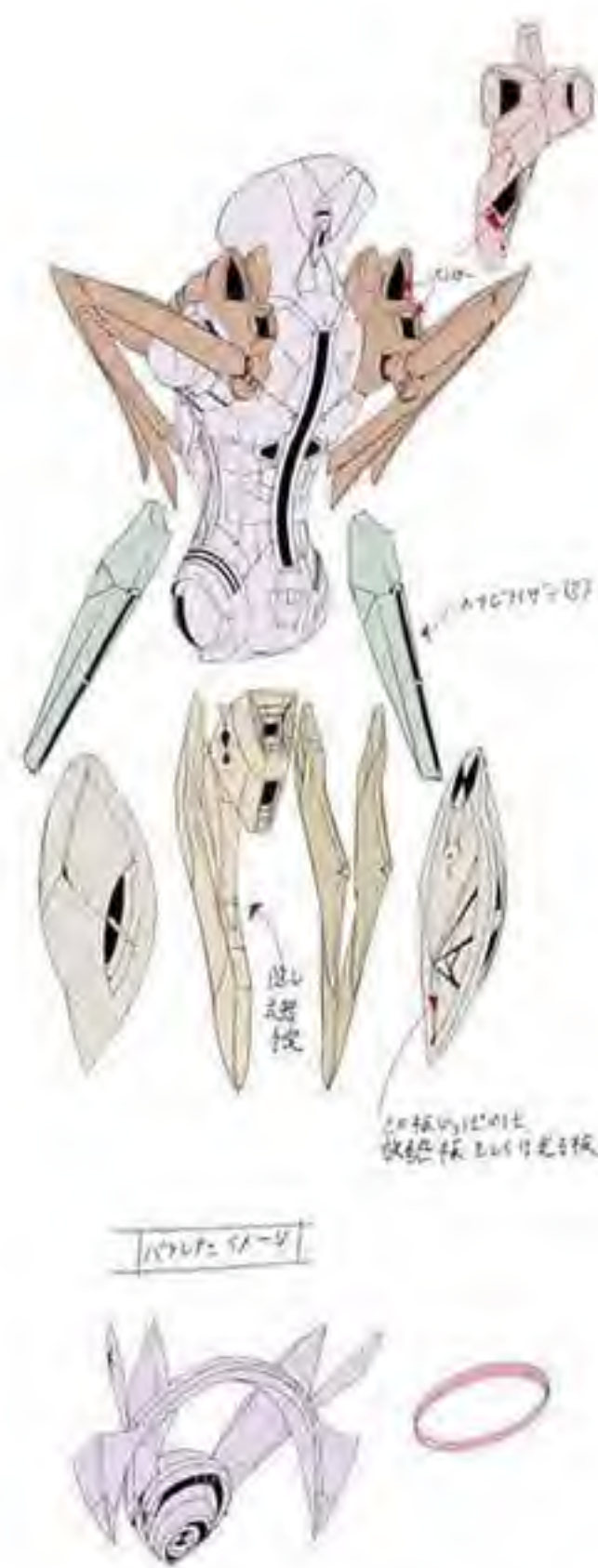
ART



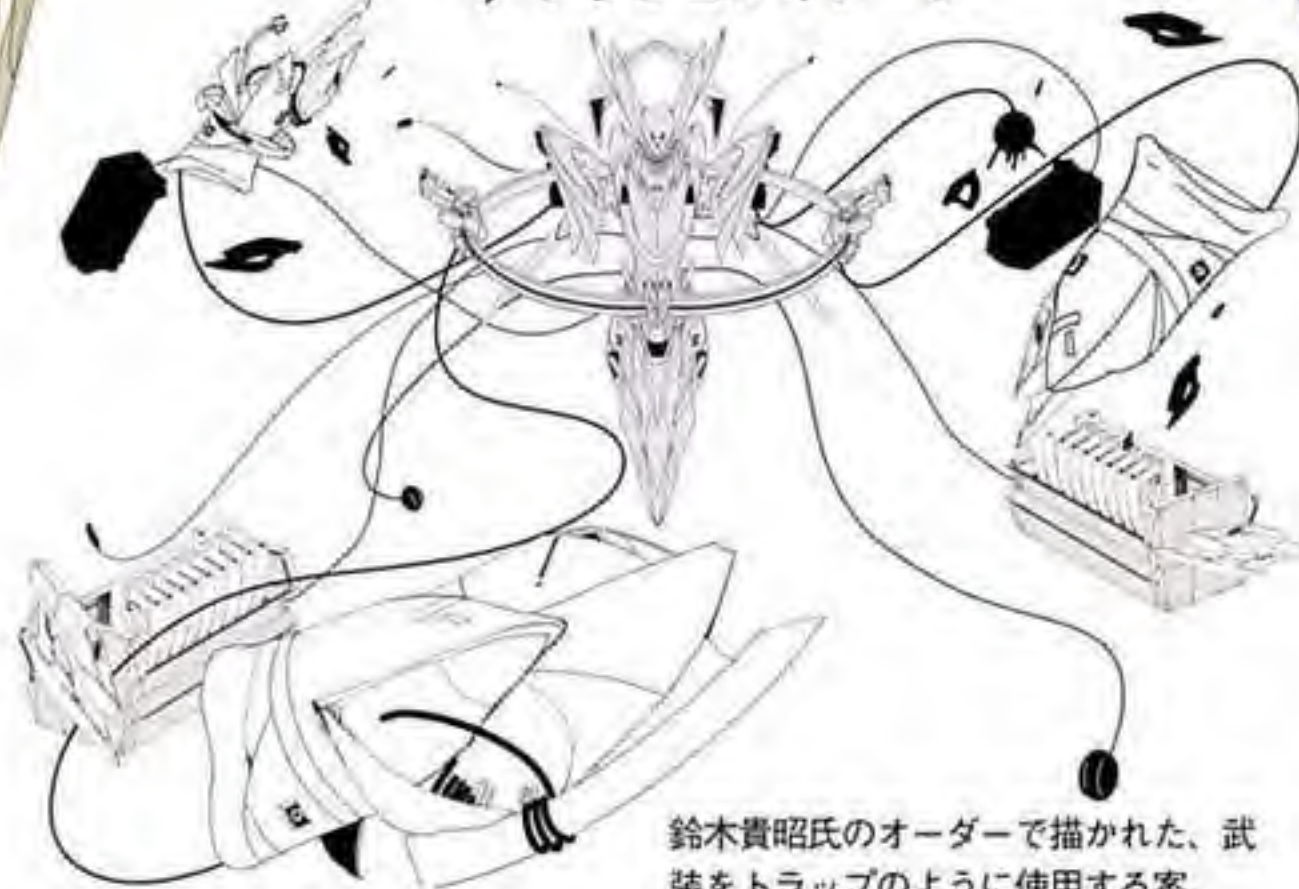
リング装備

武器装備

未装備



＞アクションイメージ



電子戦に特化し、四肢をもたないシンプルな形状。それゆえ美しい女性のようなシルエットがよくわかる。

鈴木貴昭氏のオーダーで描かれた、武装をトラップのように使用する案。

谷裕司 パープルツー解説

パープル2に関しては、コンペの時点でもうこのような感じでした。人型じゃないのは、オーダーだったのかどうか、ちょっと覚えていません。ただ提出した段階で、人型の手足はついていなかったと思います。もともとは、劇中では出てこなかった小型メカを抱えていて、パープル2が親機、小型メカが子機で戦うというイメージです。

電子戦機ということで、最初の案でレドームをつけていたのは、そのほうが受け入れやすいと思ったからです。あまりデザイン的な冒険はファンの方に受け入れられないと思っていたので、なじみのある形にして。そこからリング状のデザインになったんですが、いわゆる「今のロボットっぽいラインは追わなくていいんだ」と思った部分がありました。リング状のデザインは、もともと自分がサイトに公開していたデザインからチョイスしたものです。また鈴木貴昭さんのリクエストで、「武器をいっぱいばらまいて遠隔操作で戦う」というイメージイラストも描いていますね。ケイは初期設定を読むと気合の入った人っぽい印象で、そのイメージでデザインしたんですが、実際は全く違いましたね（笑）。

＞ 選択装備

86式機動爆雷／90式粘着爆雷
腰部コンテナに搭載される爆雷。スラスターを
備え、ユニットごとケーブルを介して操作可能。



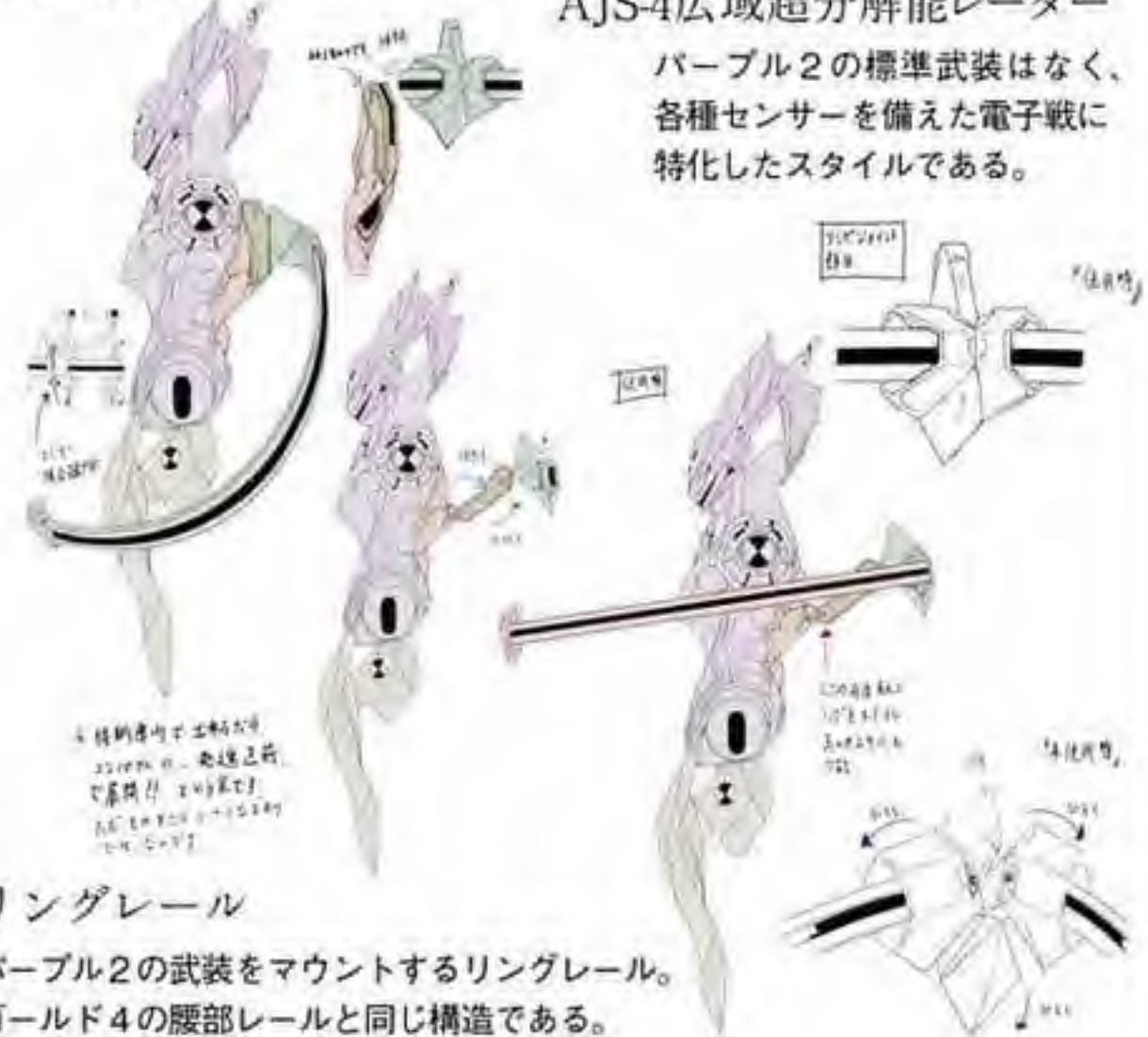
オプション装備

ビーム刃を装備したバンカーバスター、円形
のシールド発生装置などの装備も想定された。

＞ 標準武装

89式2号II型三次元複合センサー／
AJS-4広域超分解能レーダー

パープル2の標準武装はなく、
各種センサーを備えた電子戦に
特化したスタイルである。

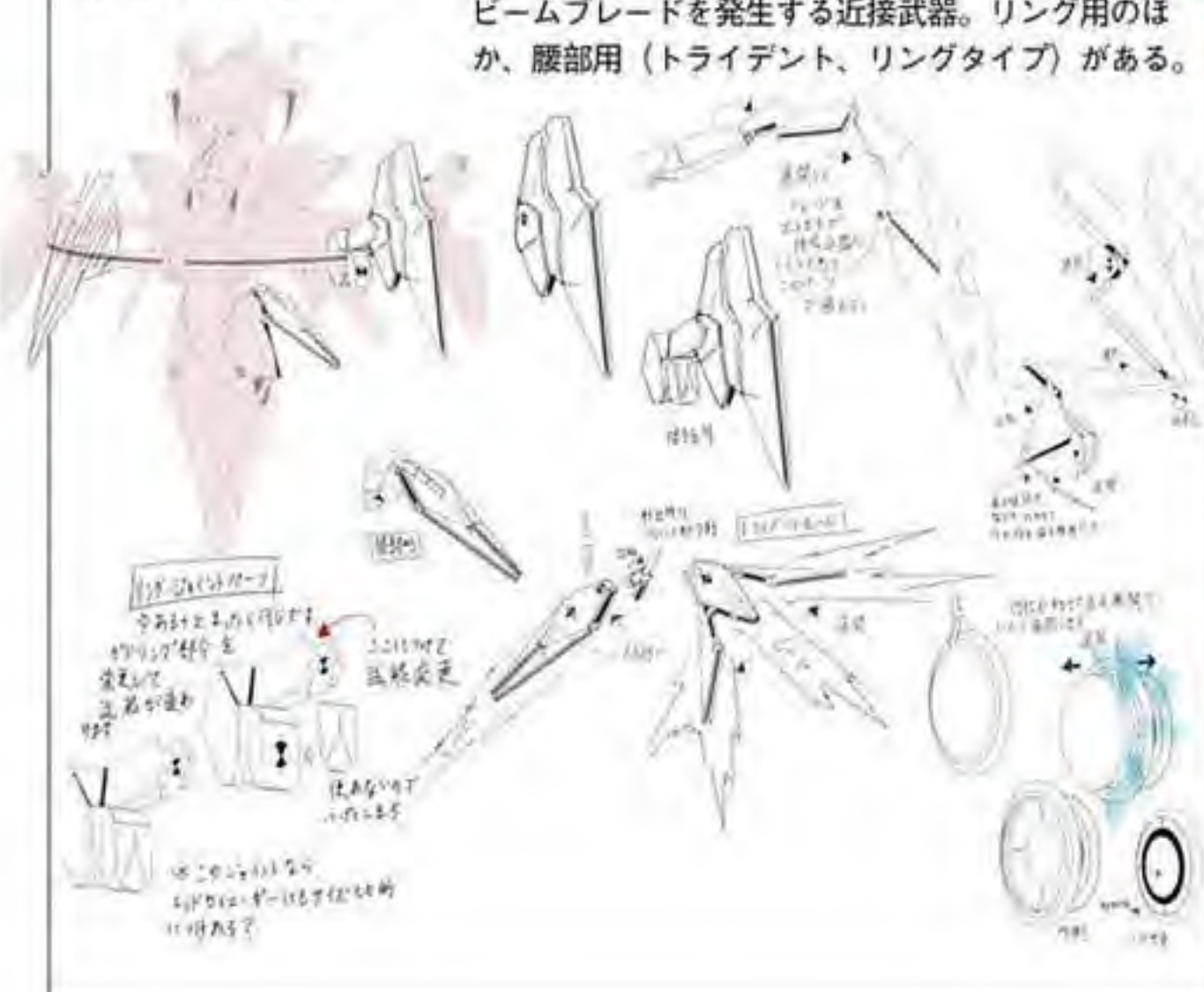


リングレール

パープル2の武装をマウントするリングレール。
ゴールド4の腰部レールと同じ構造である。

＞ 選択装備

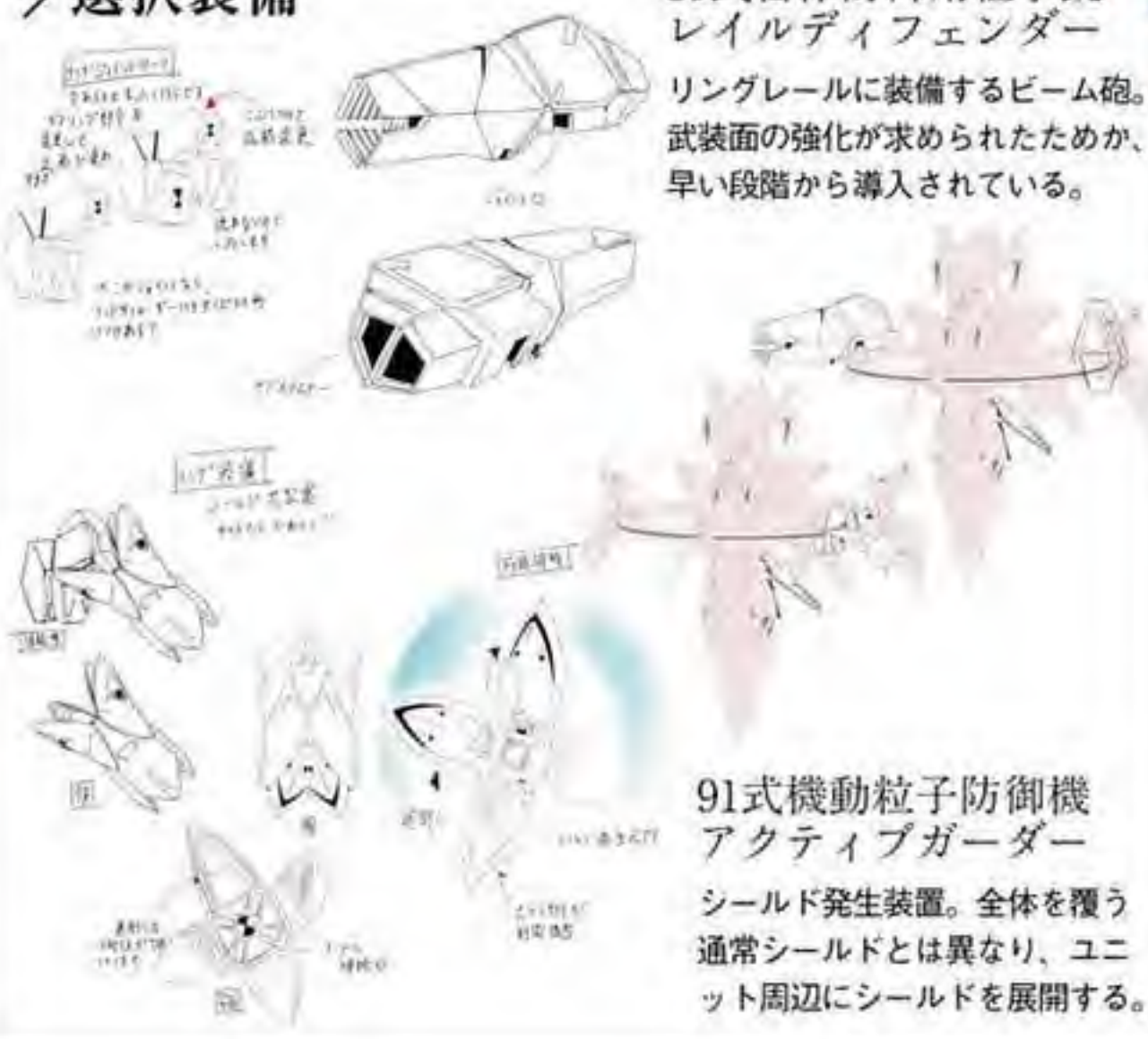
90式高機動誘導粒子剣スラッシュソード
ビームブレードを発生する近接武器。リング用のほ
か、腰部用（トライデント、リングタイプ）がある。



＞ 選択装備

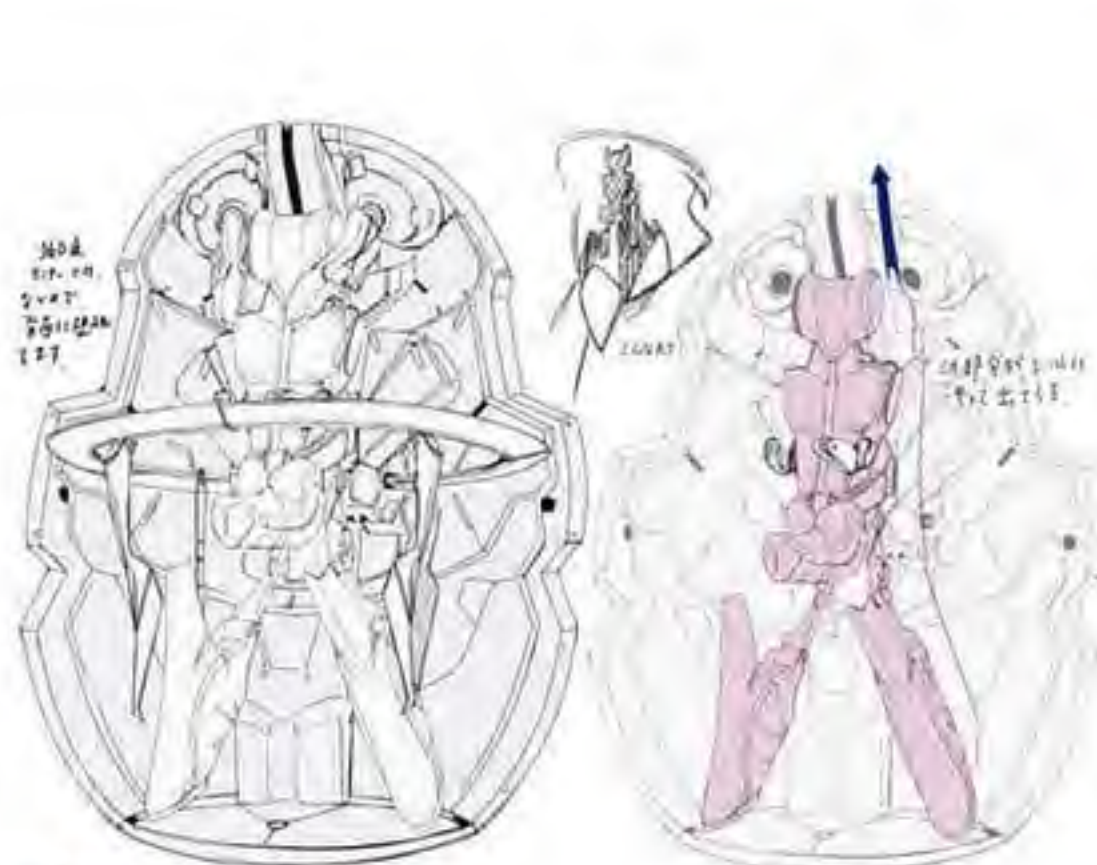
89式自律防御用粒子銃
レールディフェンダー

リングレールに装備するビーム砲。
武装面の強化が求められたためか、
早い段階から導入されている。



91式機動粒子防御機 アクティブガーダー

シールド発生装置。全体を覆う
通常シールドとは異なり、ユニ
ット周辺にシールドを展開する。



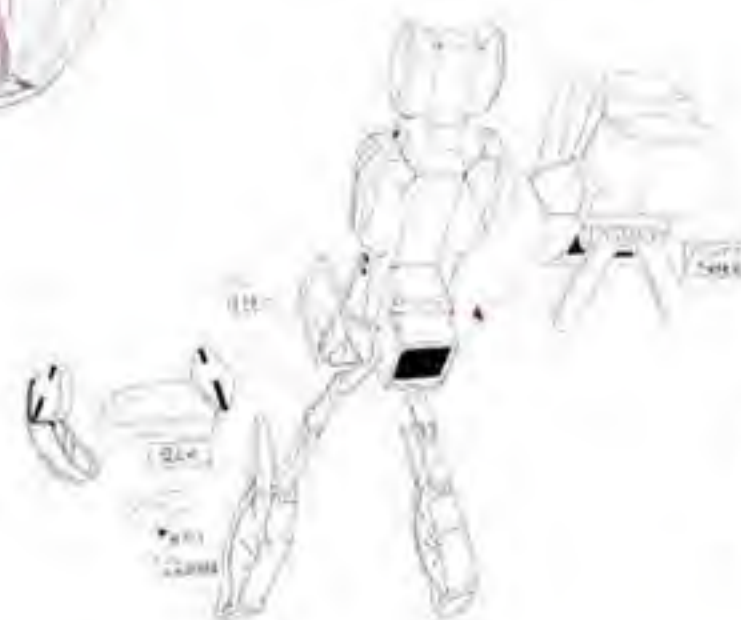
＞ コクピット

他のアッシュとは異なる
スタンディングスタイル。
主計算機など各種機器類
が機体内部を圧迫してい
るためか、他機と内部は
大きく異なっている。

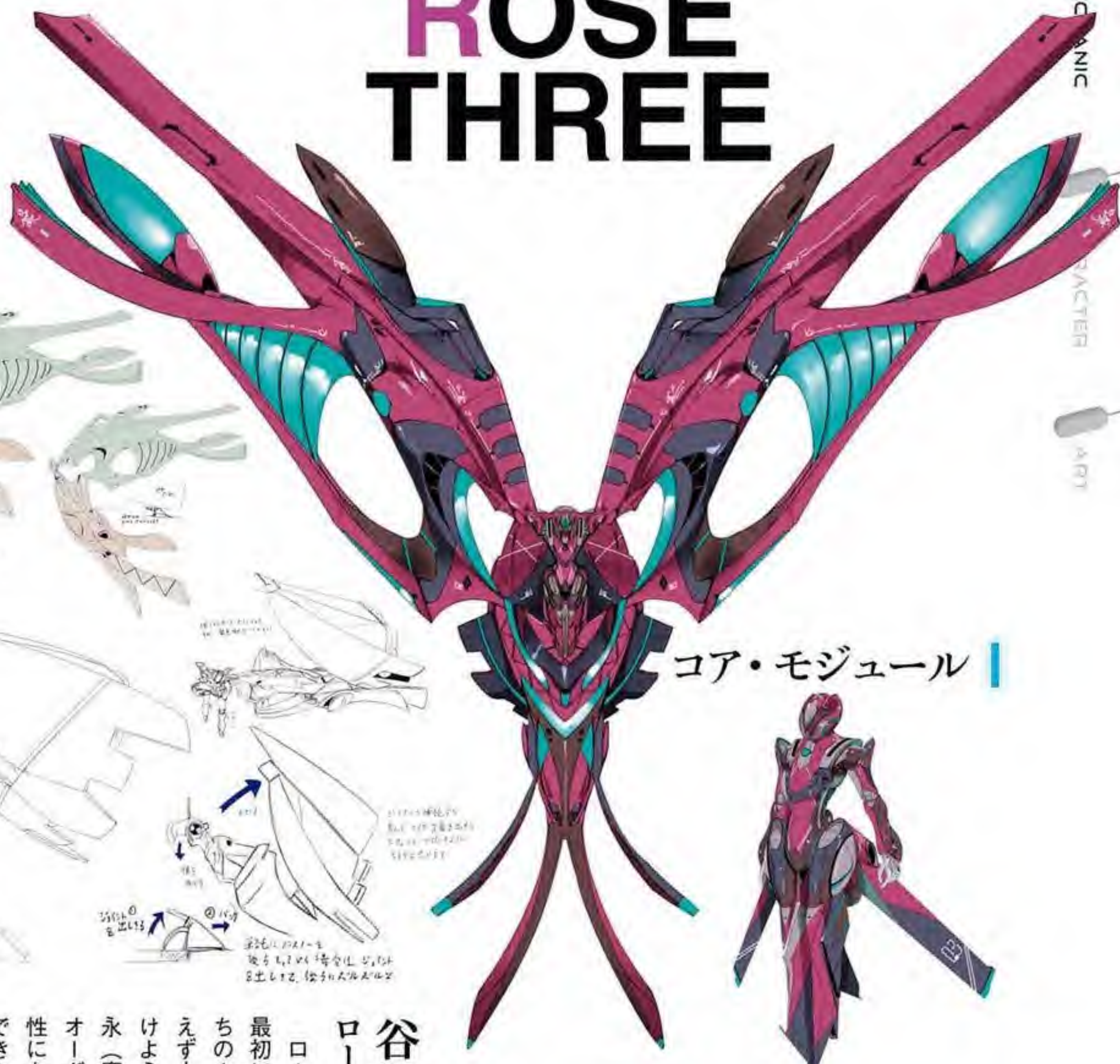


＞ コンソール パネル

モニター類も他のアッ
シュとは異なり、電子
戦機であることを印象
づける。コンソールパ
ネルも、円形の専用の
装備となっている。

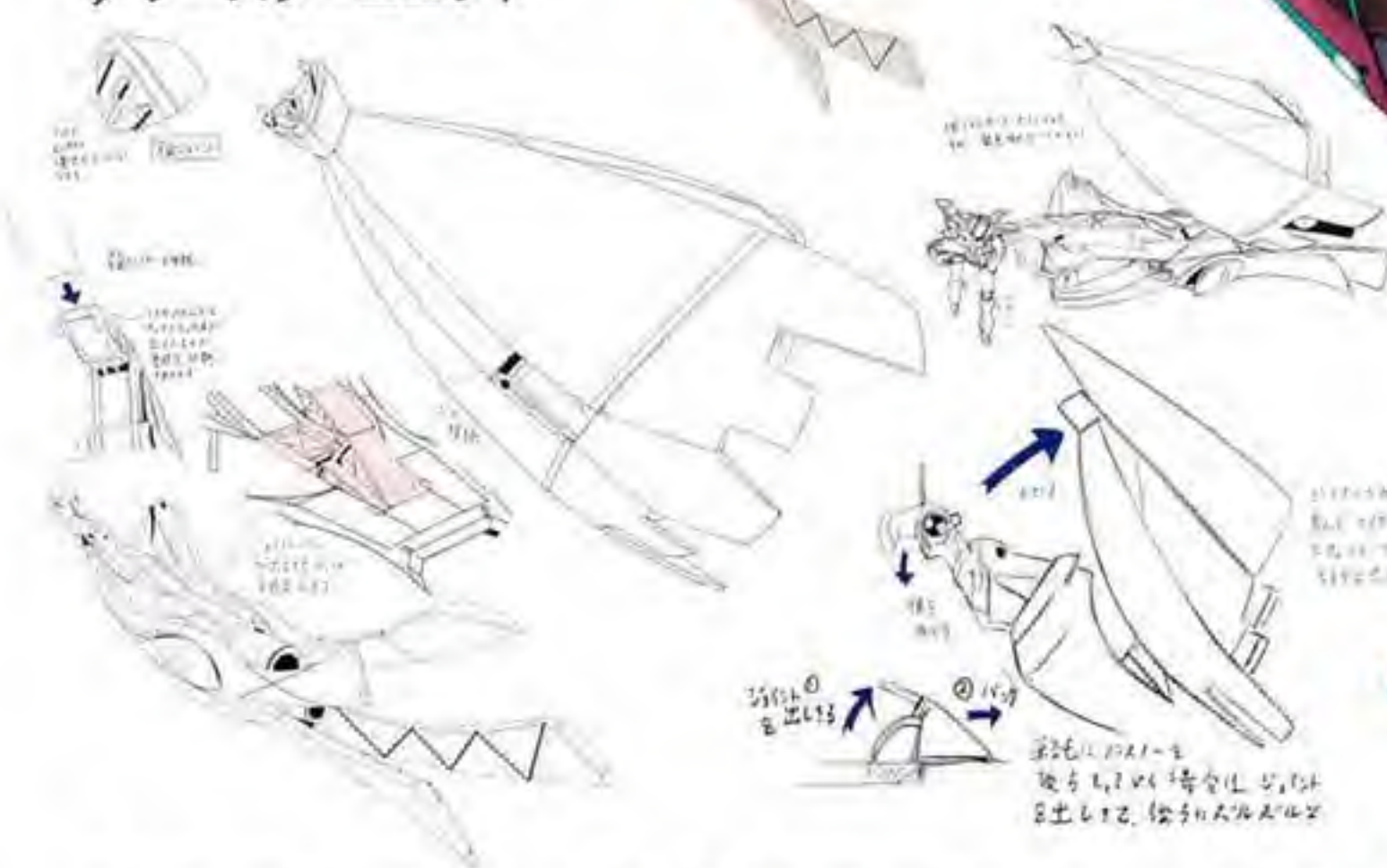


AHSMB-003 ROSE THREE



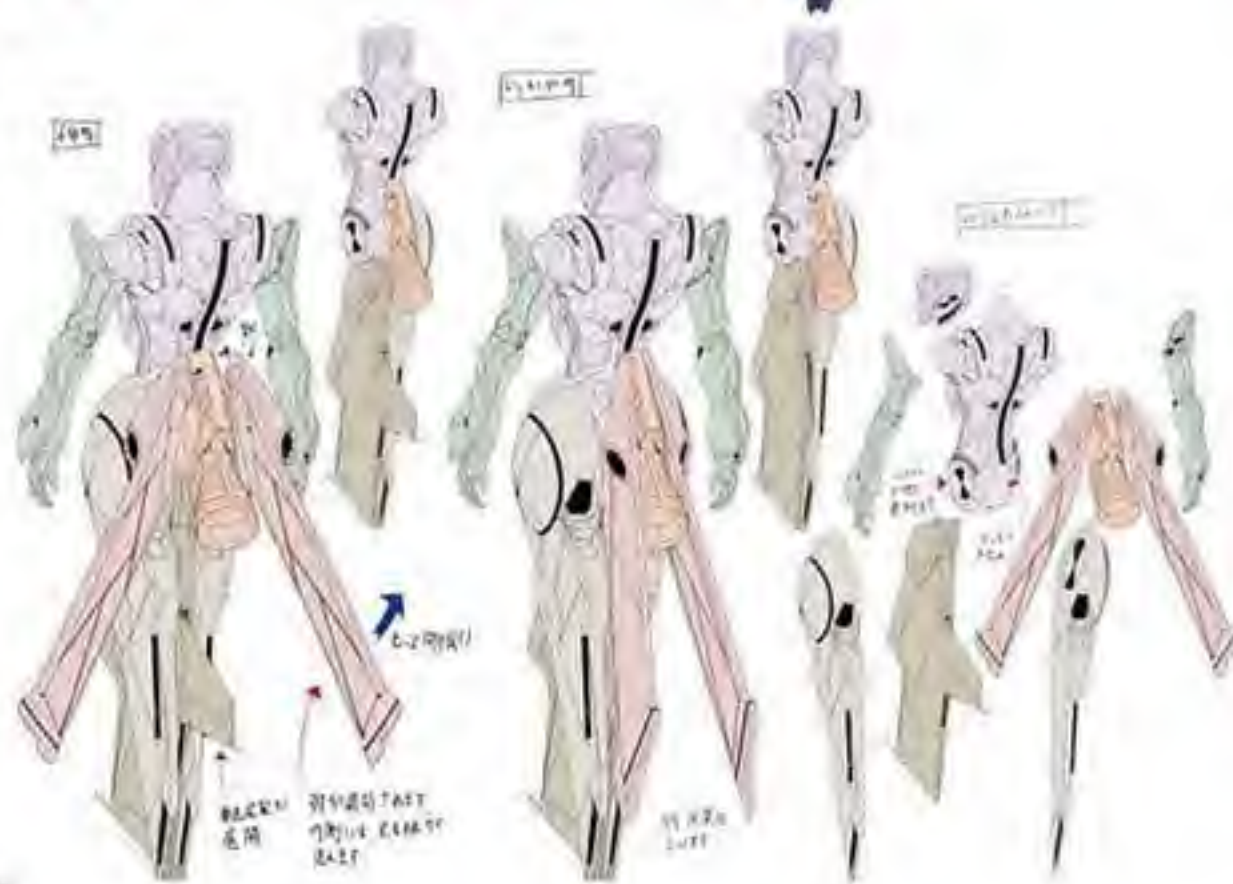
コア・モジュール

ブースターユニット



谷裕司 ローズスリー解説

ローズ3のコア・モジュールは、最初にデザインコンペに提出したうちの1機でした。そこから「とりあえず人型はやめて1機ずつ個性をつけよう」という話になったとき、元永（慶太郎）監督から船首像というオーダーをいただいて、現在の方向性になりました。船をつけることはできないので、羽とブースターをつけて大型化しています。また鳥の羽はイヤだったので、蝶の羽にしていますね。とにかくキャラクターのイメージありきということデザインしていますから、タマキの初期設定にあった「自殺願望のある女の子」と



いうイメージを投影しています。まあ実際はそんな性格ではありませんでしたが（笑）。

また、グラマーな女性であるという意図もデザイン上に取り入れていますね。グラマーな方は服のバリエーションに困る11装飾が少なくなるという感じで、ローズ3のコア機は装飾が少なく、体のラインを見せるような感じです。逆にケイは装飾のある服という感じで。シルエットを見てもらうとわかるんですが、ローズ3のコア・モジュールのシルエットは、着物+ドレスみたいな方向性を意識しています。



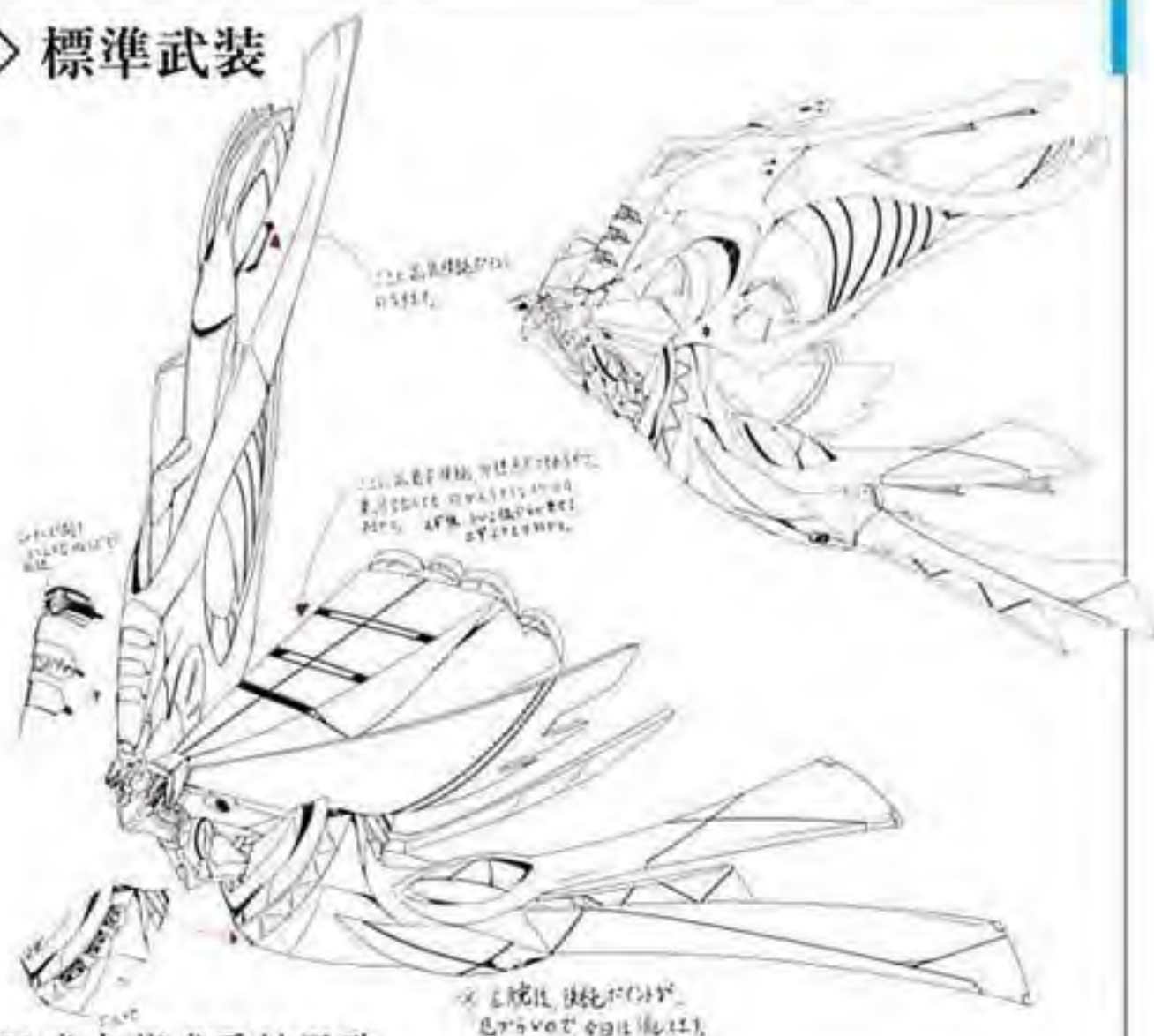
> 標準武装



86式巡航対艦誘導弾トライデント
87式高機動誘導弾マジックワンド
91式複合多弾頭中距離迎撃誘導弾スプリント
89式対遮蔽物貫通大型誘導弾フォートバスター

ブースターユニットの腰部、ミサイルコンテナなどに搭載される。ビームドリルを備えた貫通弾フォートバスター、バンカーバスターやナイフ型など、多様なミサイルを搭載する。

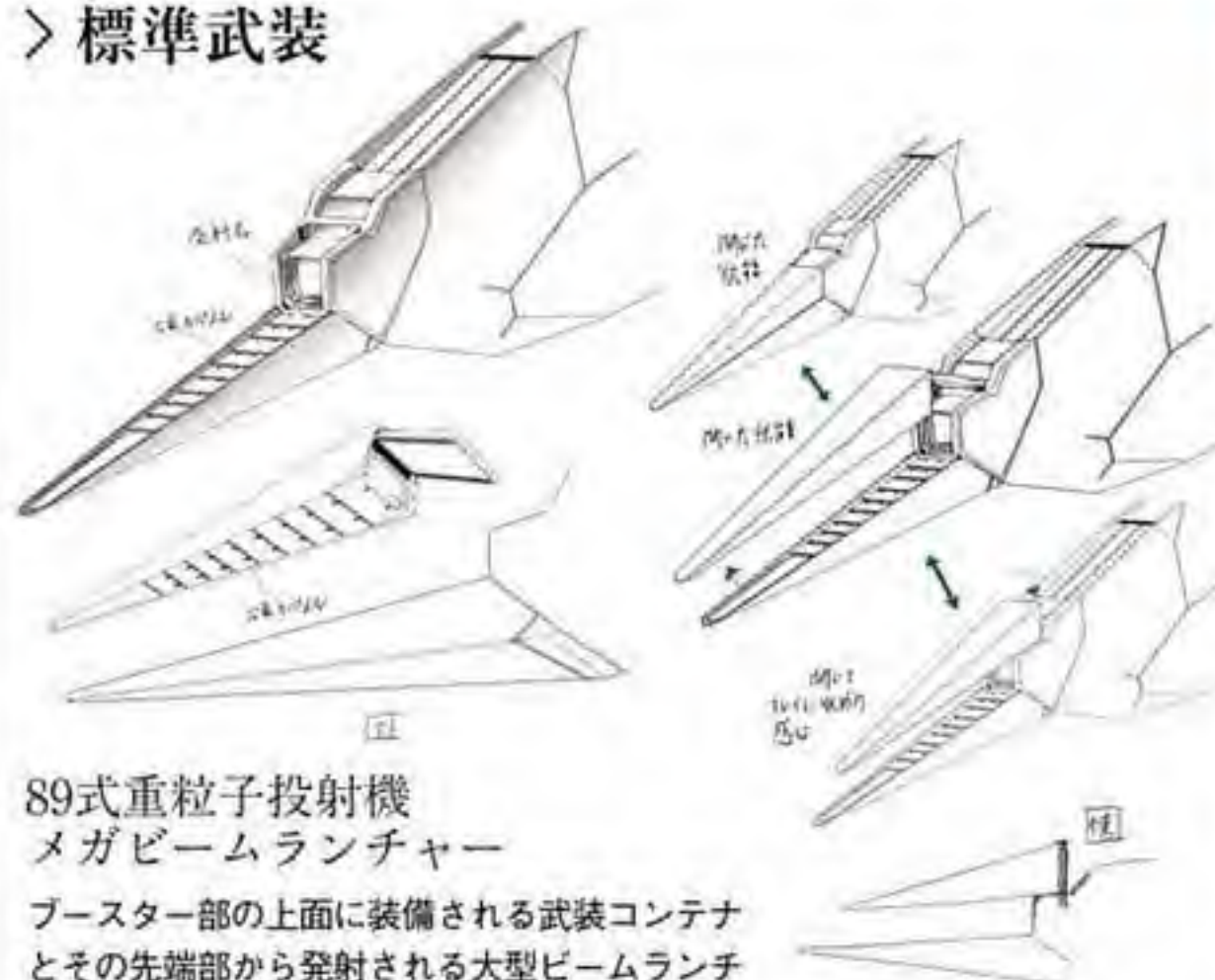
> 標準武装



88式内蔵式重粒子砲

両腕の重力制御装置接続部付近と、腰部に装備されたレンズから放たれる広範囲用ビーム砲。通常時、レンズはシャッターで閉じられている。

> 標準武装



89式重粒子投射機
メガビームランチャー

ブースター部の上面に装備される武装コンテナとその先端部から発射される大型ビームランチャー。発射時は先端部が展開する。

> 多目的ケーブル
腰部に収納されたケーブル。オペレーション・アレスの脱出時にレッド5たちをけん引した。

> コクピット

機体の基本姿勢を意識したためか、ライディングスタイルのコクピットを採用する。シートにまたがり、固定ユニットで背中をサポートする。

> 緊急用サービスハッチ



オーバーヒートを起こしたバーブル2から、タマキを救出する際に使用された。

> 地上発射台



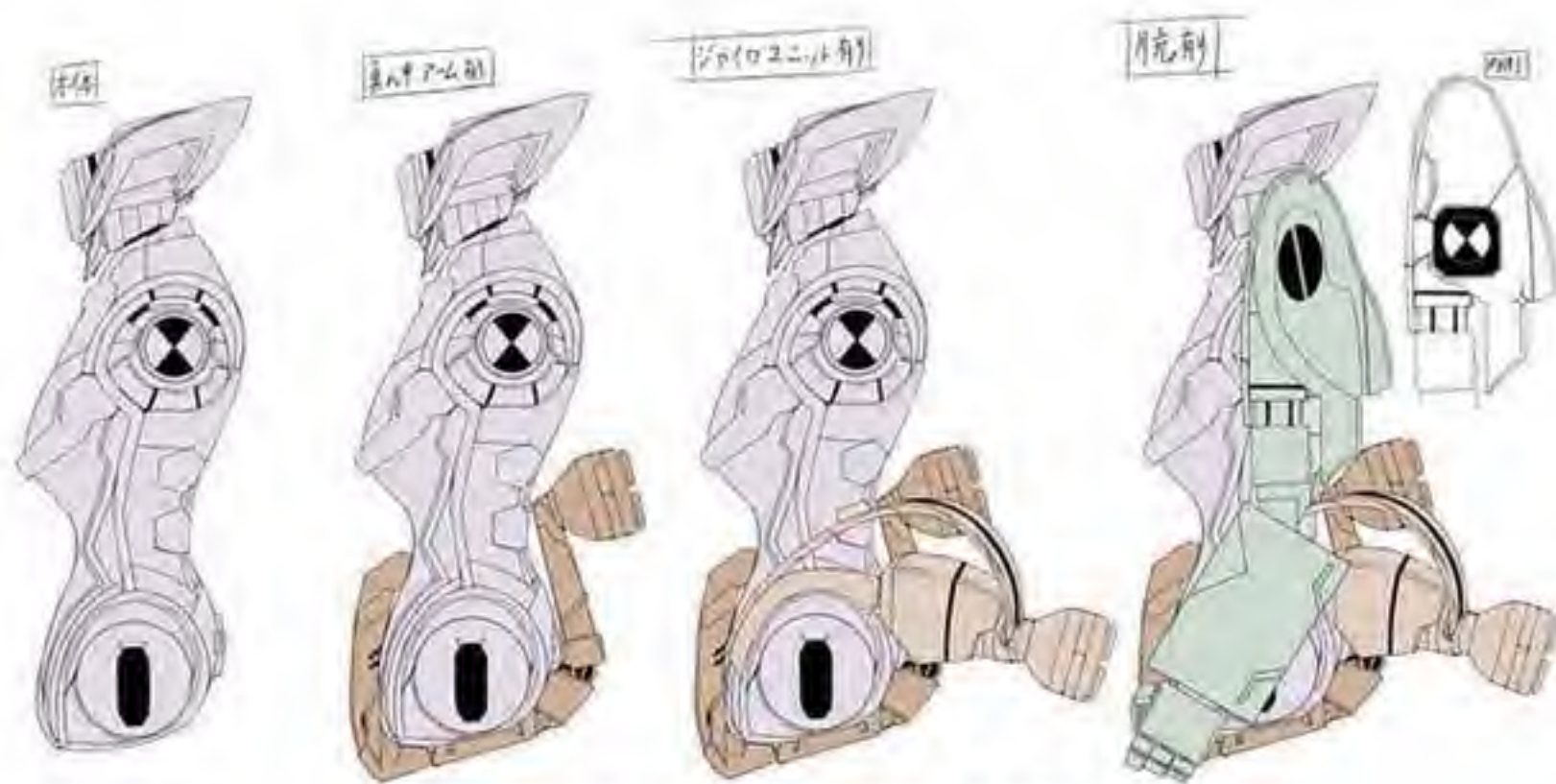
移動用の脚部をもたないローズ3のため、地上での出撃時には専用の発射台が用意される。

AHSMB-004 GOLD FOUR

MECHANIC

CHARACTER

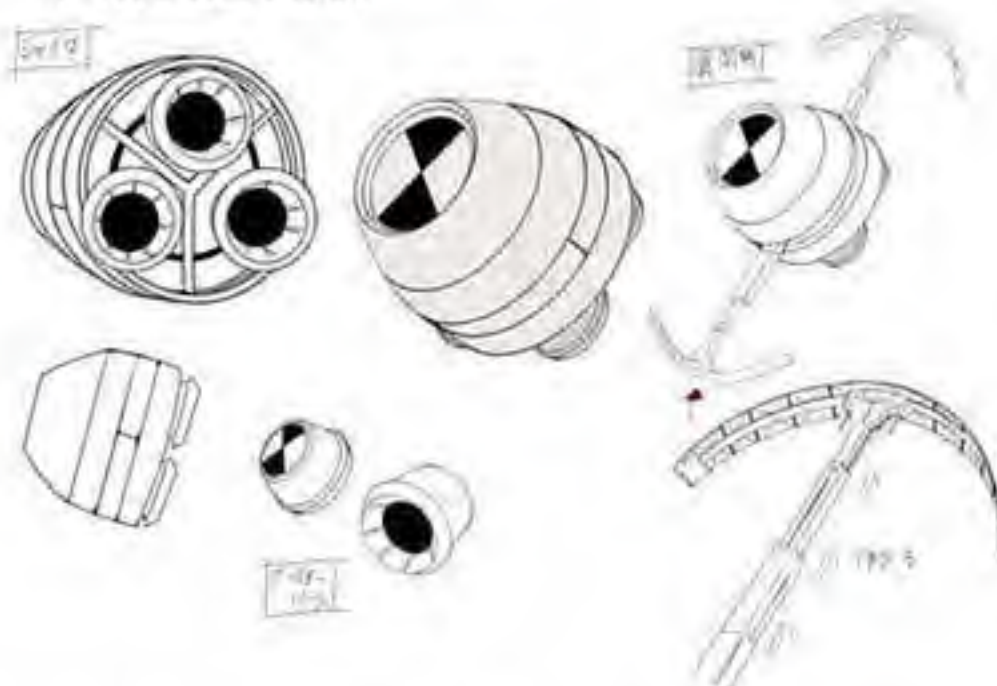
ART



＞側面展開図 4ジャイロユニットやウェポンマウント用のリングレールなど、パーツ構成がよくわかる。

＞ジャイロユニット

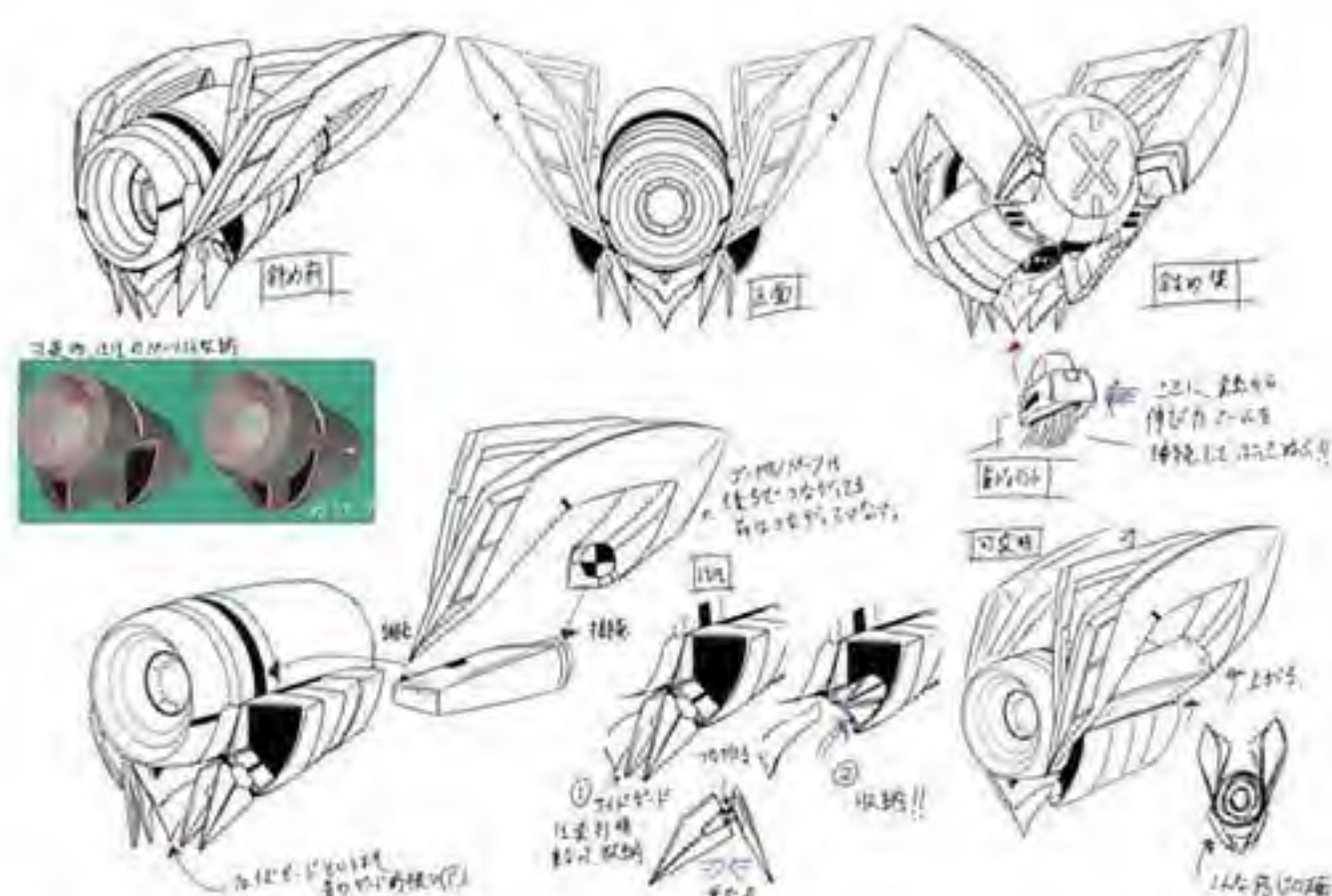
姿勢制御ユニットであり、宇宙区間で精密射撃を行う際に不可欠な装備である。



谷裕司 ゴールドフォー解説

「全部人型じゃないほうがいい」という流れで、最初は銃の形をしたロボットというオーダーもあったんです。でもそれでは宇宙戦闘機と同じですし、アッシュというカテゴリがわからなくなってしまふ。そこで人型から銃タイプに変形する案を描きましたが、これもNG。その後、腕を銃にするという方向性になりまして、これは元永監督のアイデアだったと思います。頭部のセンサーも監督のアイデアですね。「いちいちロボットがスコープをのぞかないだろう」ということで、その流れで、「じゃあ頭ごとスライドさせよう」という流れになり、頭部ギミックになったという流れです。

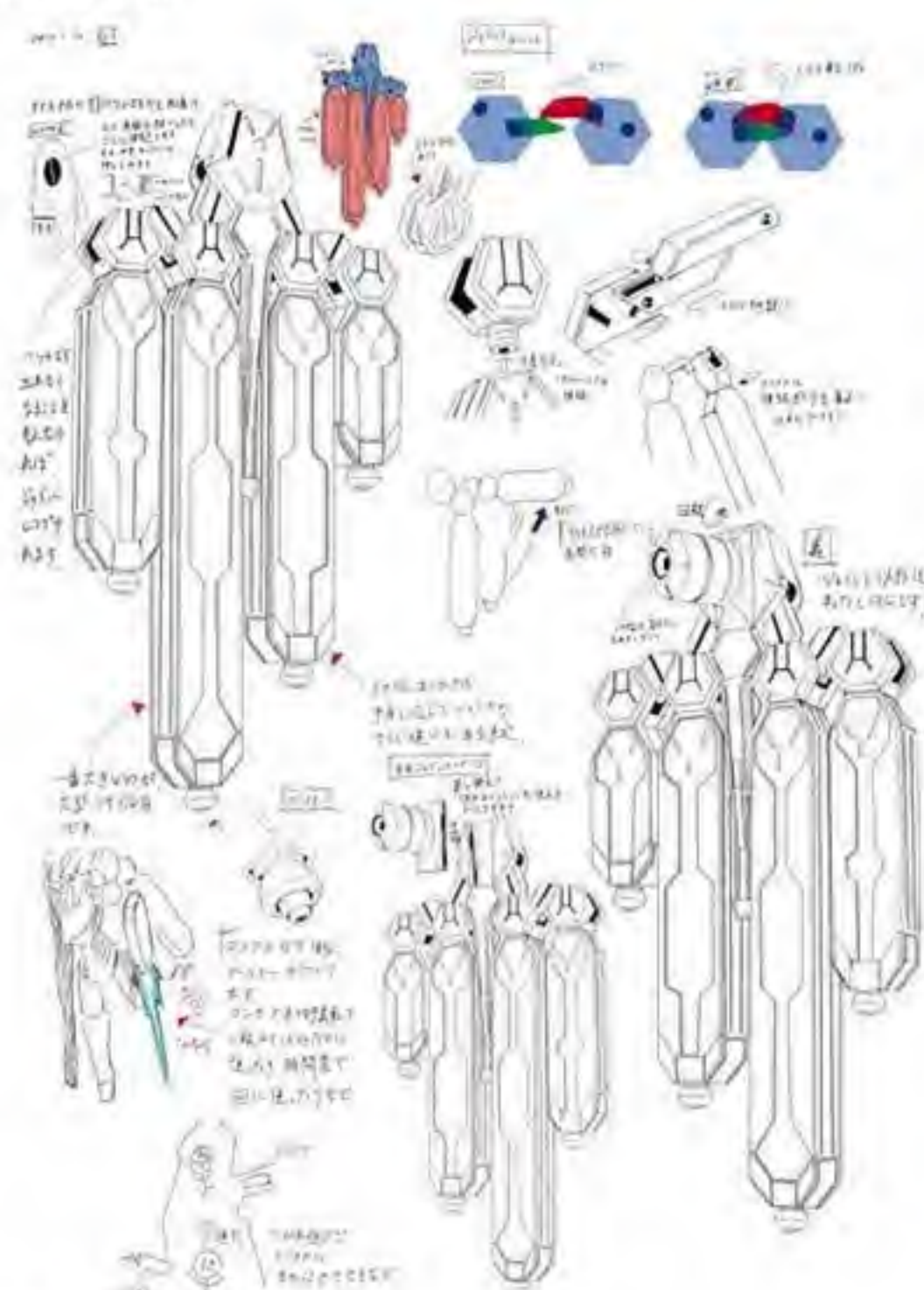
武器が多いのは、スルガがミリオタだという理由もあります。自分としては、素のゴールド4で1パッケージのつもりでしたが、最終的にとても増えましたね（笑）。武器のアイデアは、鈴木さんが考えたものです。武器をどこにつけよう？と思ったとき、ちょうどレール状のパーツをつけていたので、そこにセットする形にしました。このレール状のパーツは、単純にレッド5などと共通の技術が使われているイメージを持たせたかったからです。



＞ヘッドユニット 砲撃型であるゴールド4は頭部自体が高性能センサーとなっている。砲撃時には頭部が右肩側へスライド。

EQUIPMENT 武装

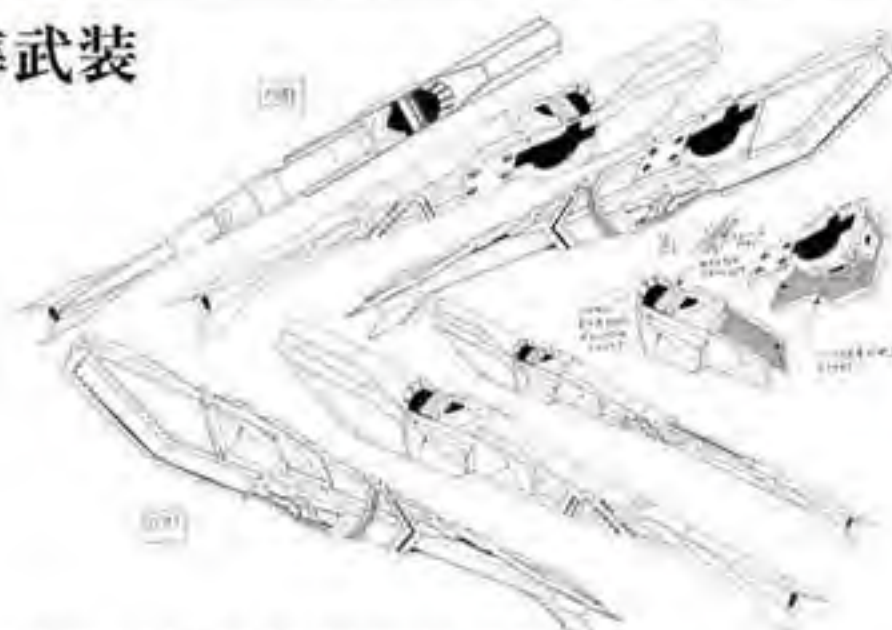
＞ 選択装備



ウェポンコンテナ

左肩のジョイントに装備されたウェポンラック。各種弾頭を搭載している。コンテナ自体にもスラスターが設けられ、切り離してオトリとして使用することも。

＞ 標準武装



88式90ミリ70口径高位荷電粒子砲

右腕の代わりに装備されている長距離用ビームライフル。重レーザーや大型ビーム砲など、他の攻撃用モジュールにユニットごと換装可能。

＞ 標準武装

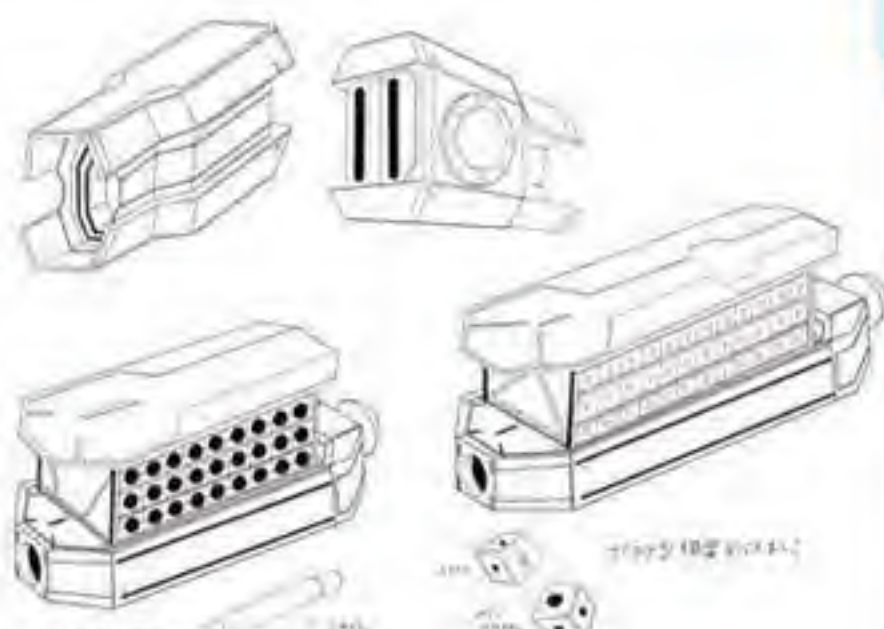


87式大型対艦誘導弾デスファイア

オペレーション・サンダーボルトで使用された大型対艦ミサイル。ウェポンコンテナに2基搭載される。先端部にビーム刃発生装置を備え、貫通力を高めている。

＞ 選択装備

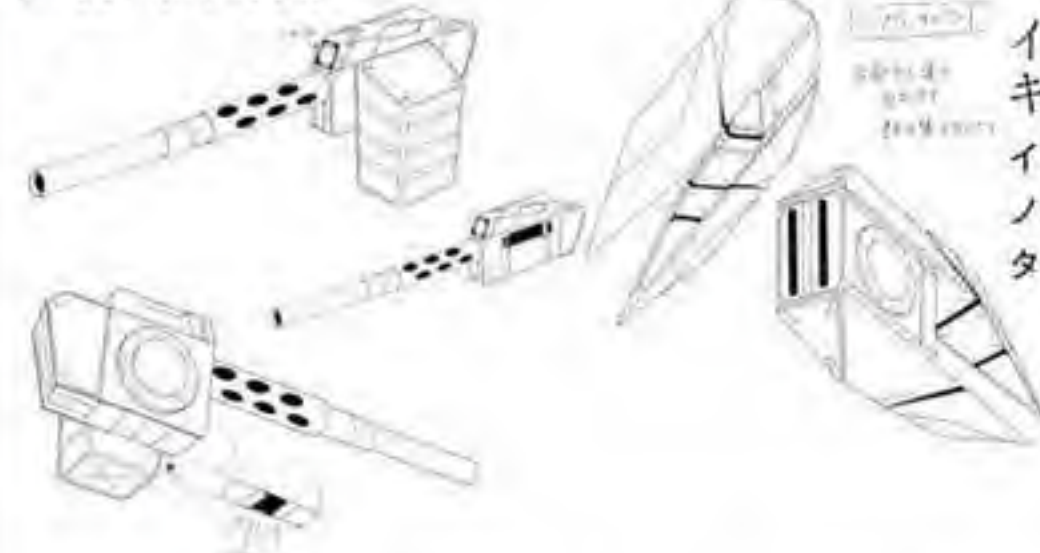
88式短距離
拡散粒子砲
左腕装備のビーム兵器。



91式複合多弾頭
中距離迎撃
誘導弾スプリント／機雷

左肩ウェポンコンテナに搭載される各種ミサイル群。スプリントは一般的な普及型ミサイル、サイコロ型機雷はスラスターを備え、広範囲に散布可能。

＞ 標準武装

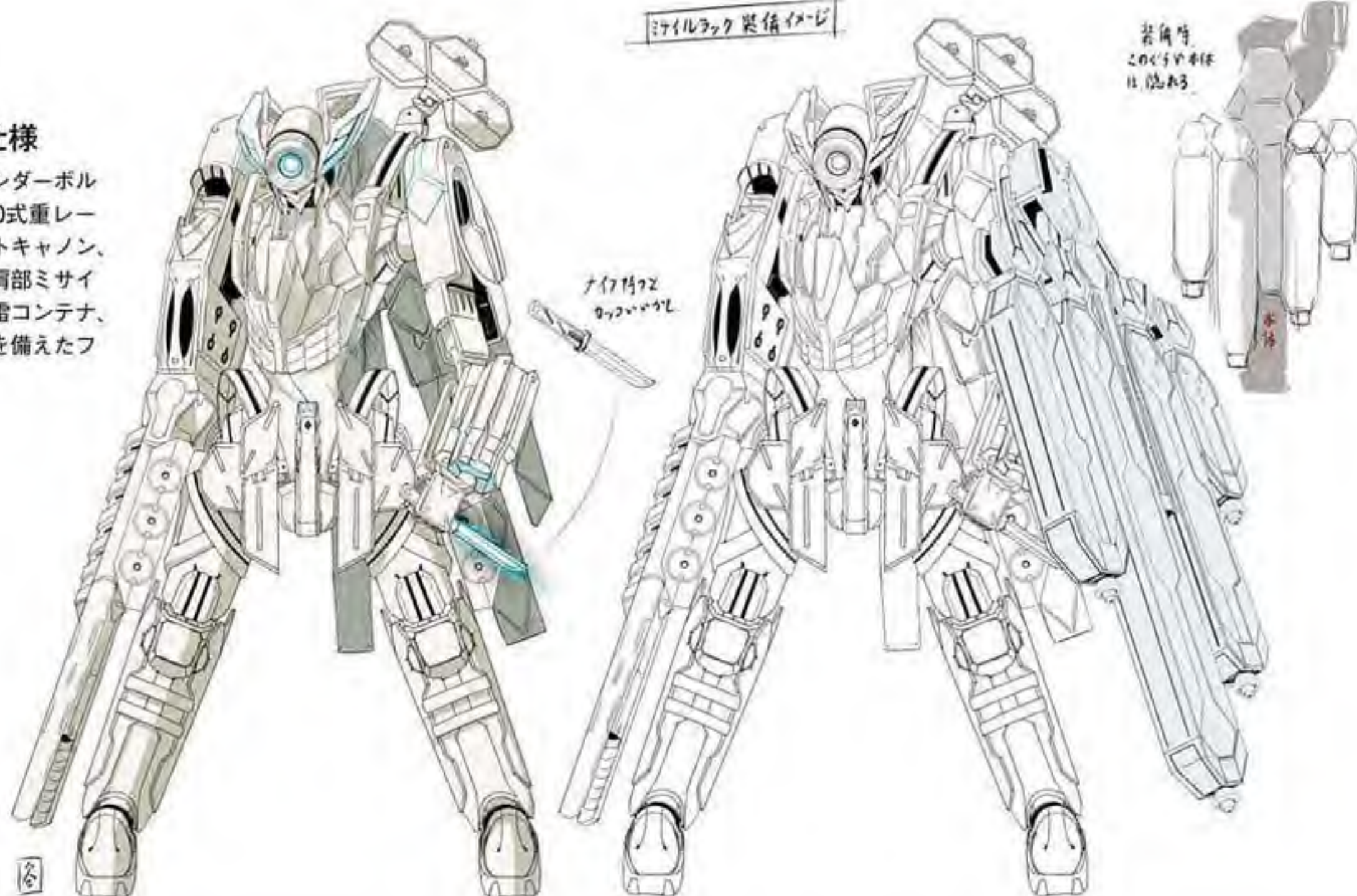


インパクト
キャノン
インパクトキャ
ノンの背面固定
タイプ。

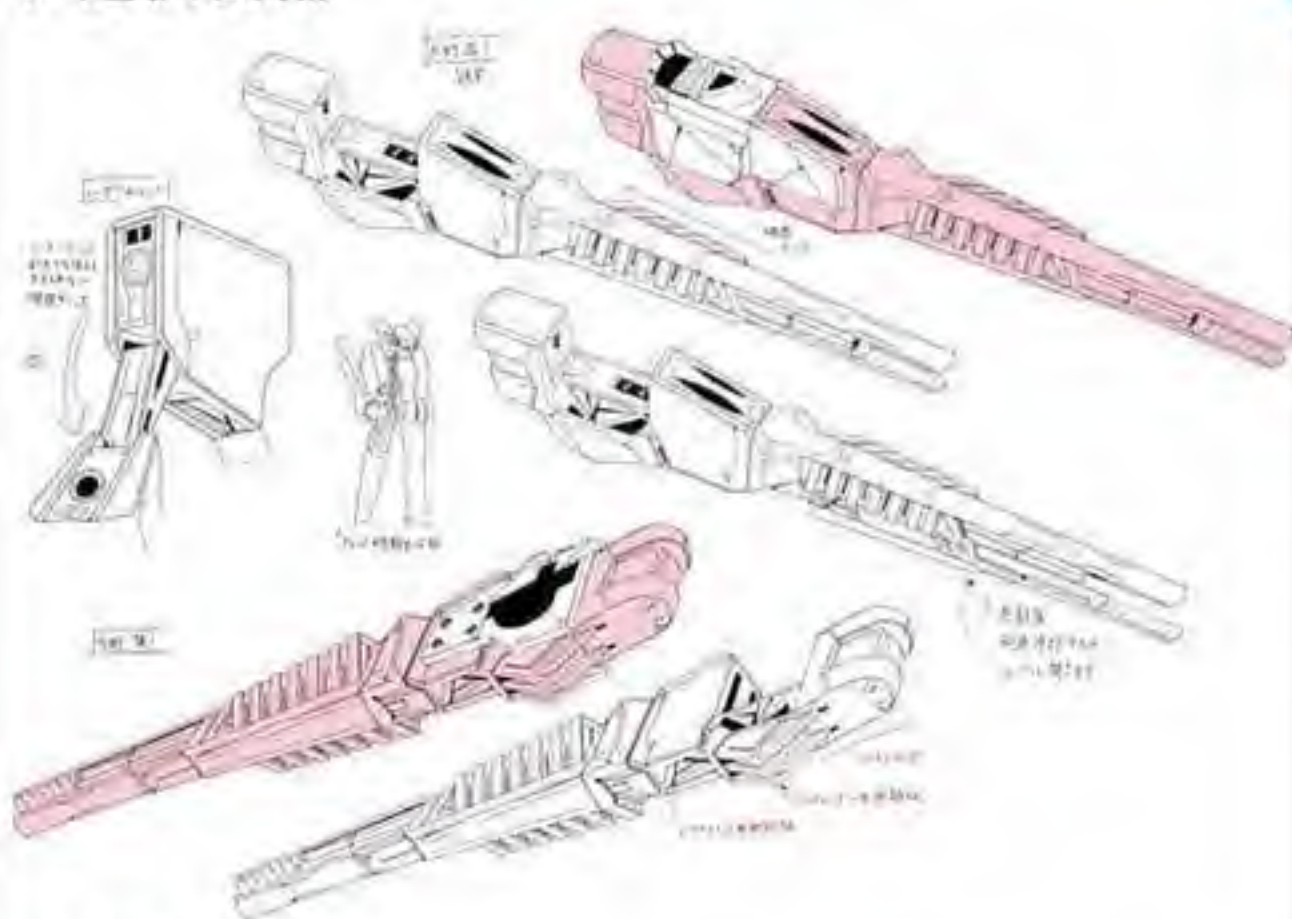
86式40ミリ45口径輻射誘導光子共振式速射砲
左腕用の機銃。右腕武器の同軸砲として使用。

> ケレス大戦仕様

オペレーション・サンダーボルト出撃時の仕様。90式重レーザー、各種インパクトキャノン、ウェポンコンテナ、肩部ミサイルコンテナ、腰部機雷コンテナ、胸部・腰部増加装甲を備えたフル装備タイプ。



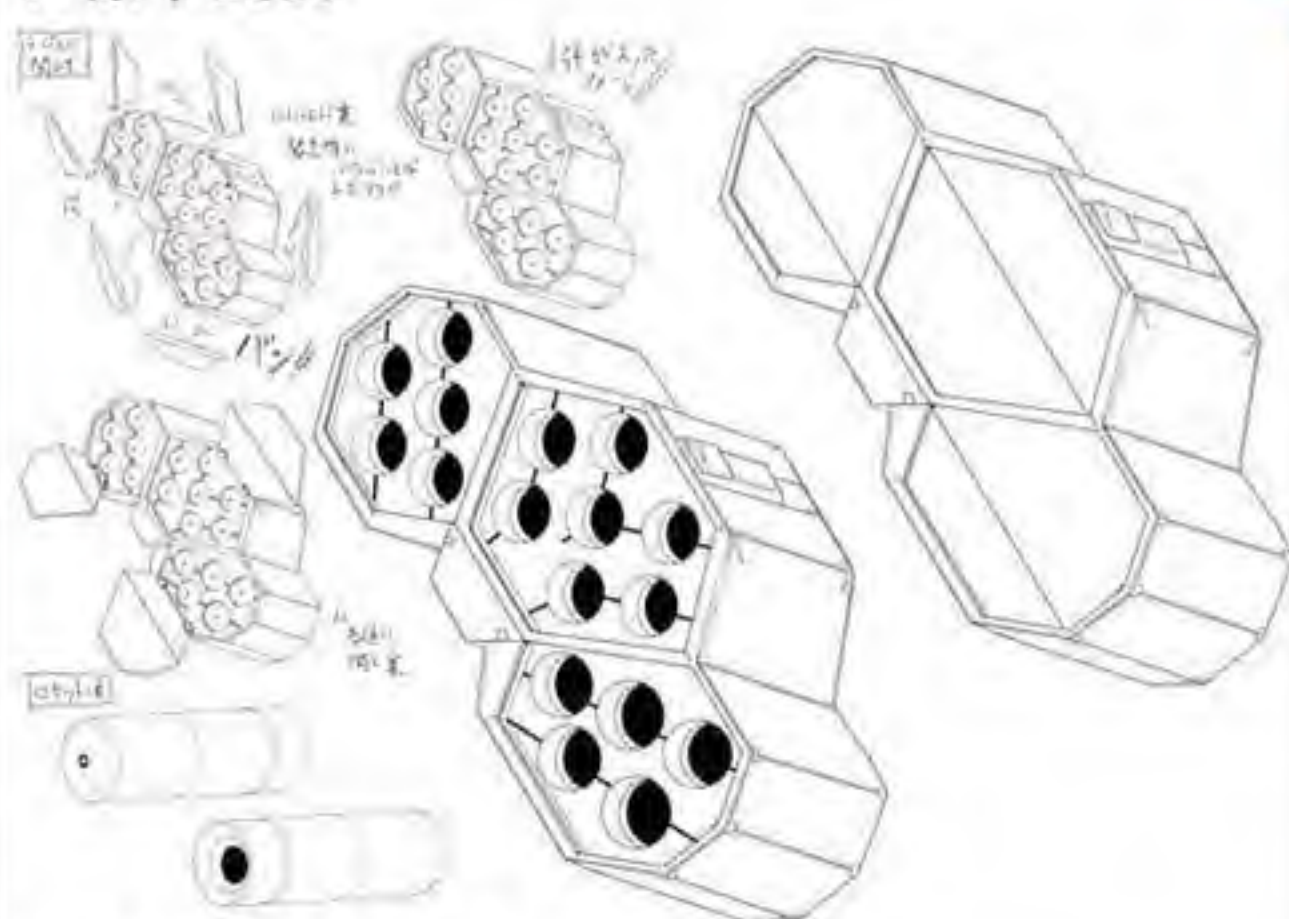
> 選択装備



90式重レーザー

オペレーション・サンダーボルトで導入された高出力ライフル。それまで右腕にセットされていた88式90ミリ70口径高電荷粒子砲よりも高威力・長射程。

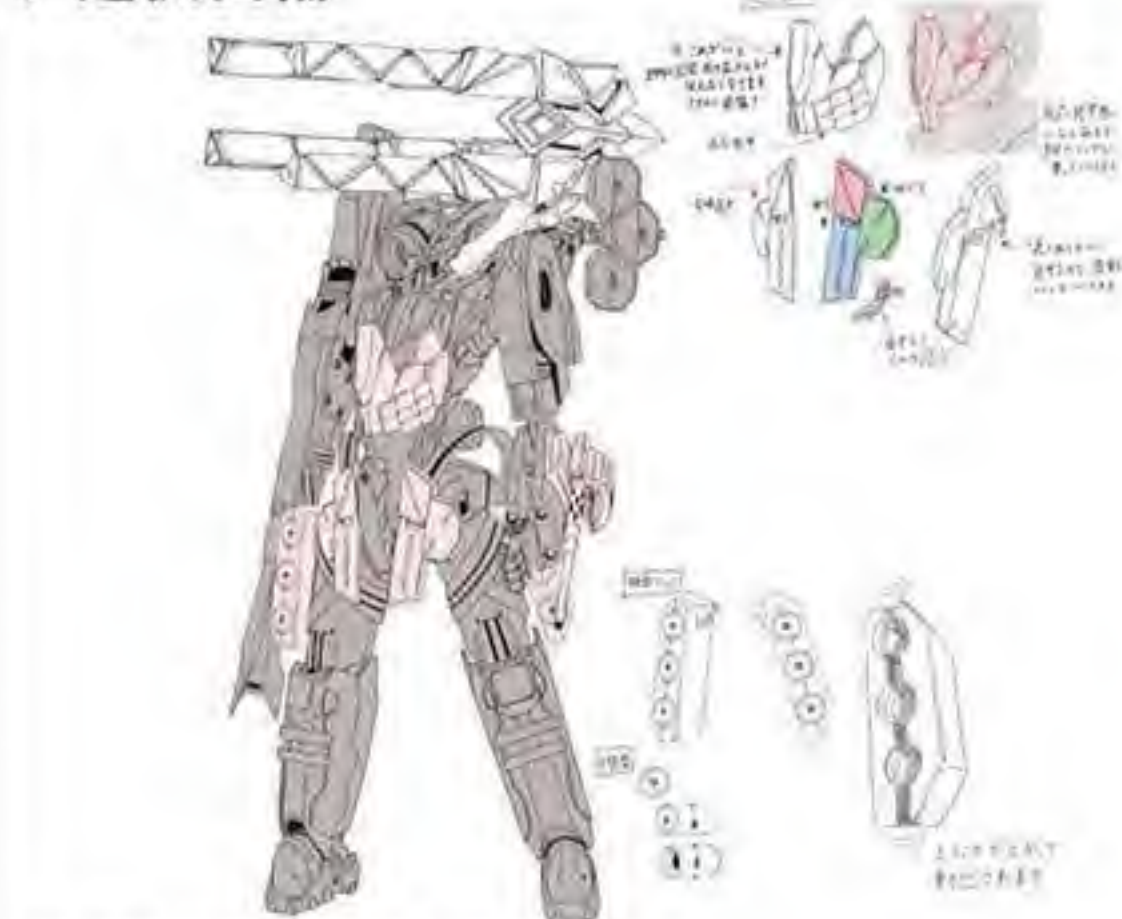
> 標準武装



87式高機動誘導弾マジックワンド

肩などのリングレール部に接続するミサイルコンテナ。搭載されるミサイル自体はブルー1が装備しているものと同じ。コンテナを追加装備することも可能。

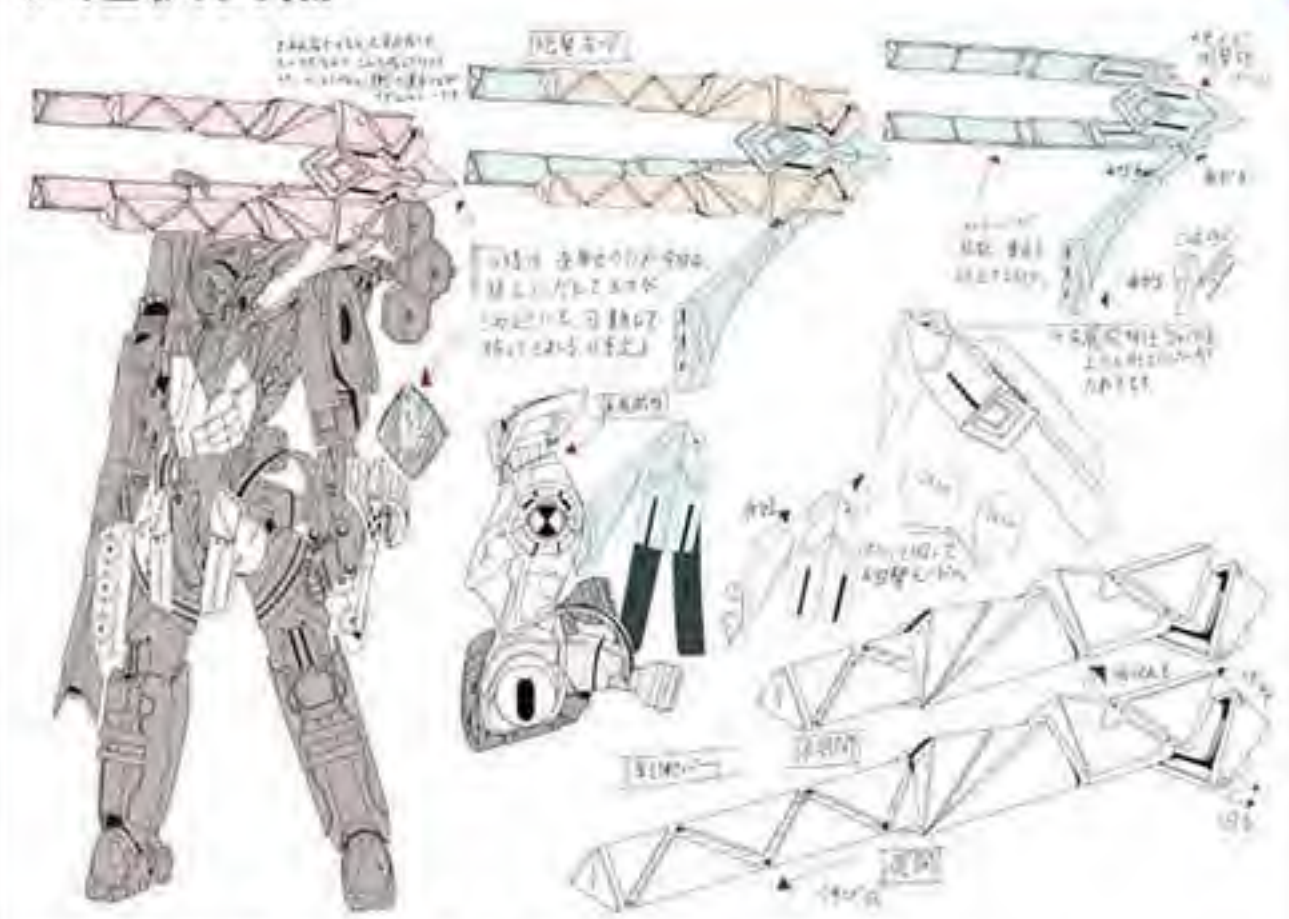
> 選択装備



86式機動爆雷／追加装甲

フルアーマースタイル時に追加されるオプション。両サイドに機雷ラックのほか、防御強化案として、胸部に反応装甲、腰部に電磁装甲が追加されている。

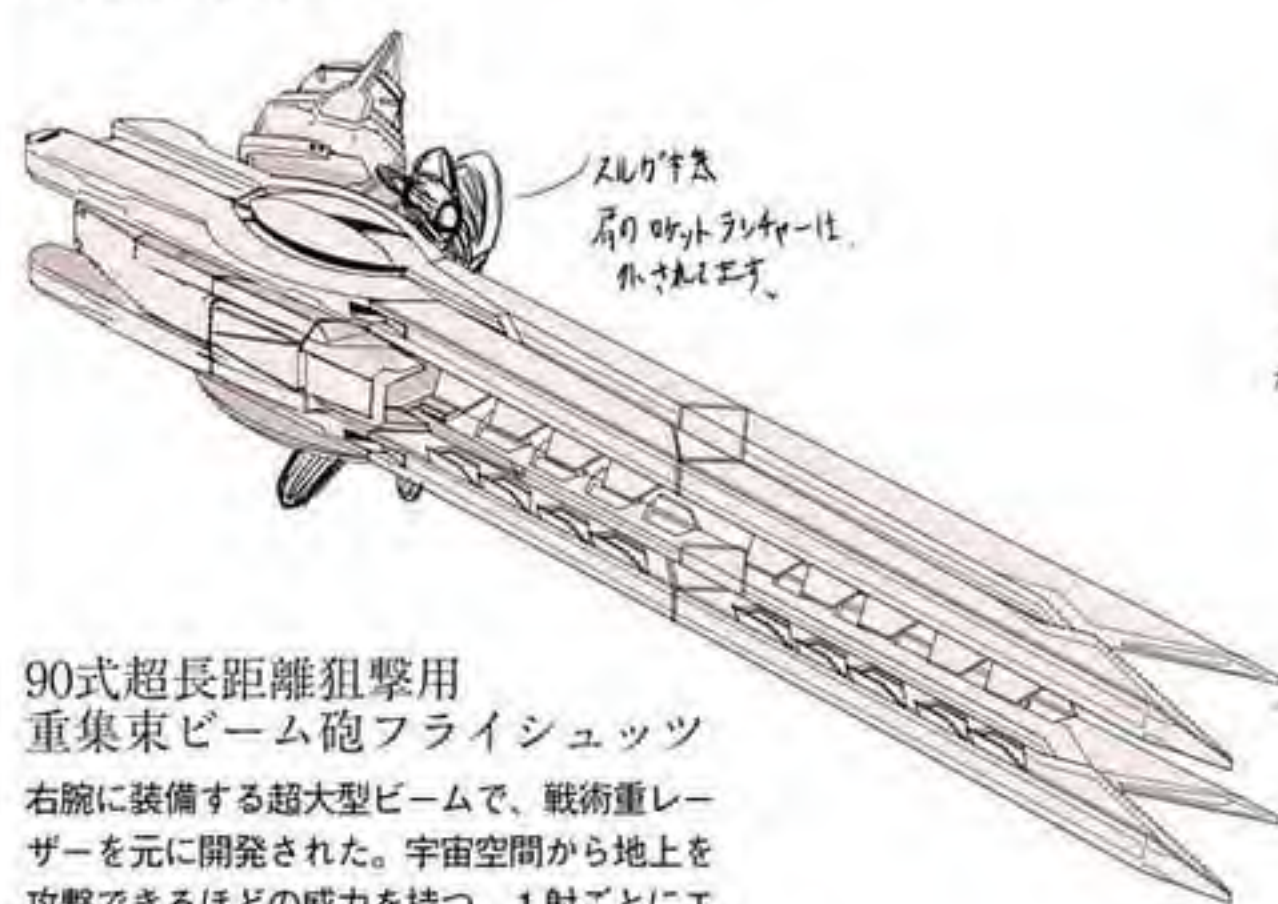
> 選択装備



88式中距離インパクトキャノン（初期設定）

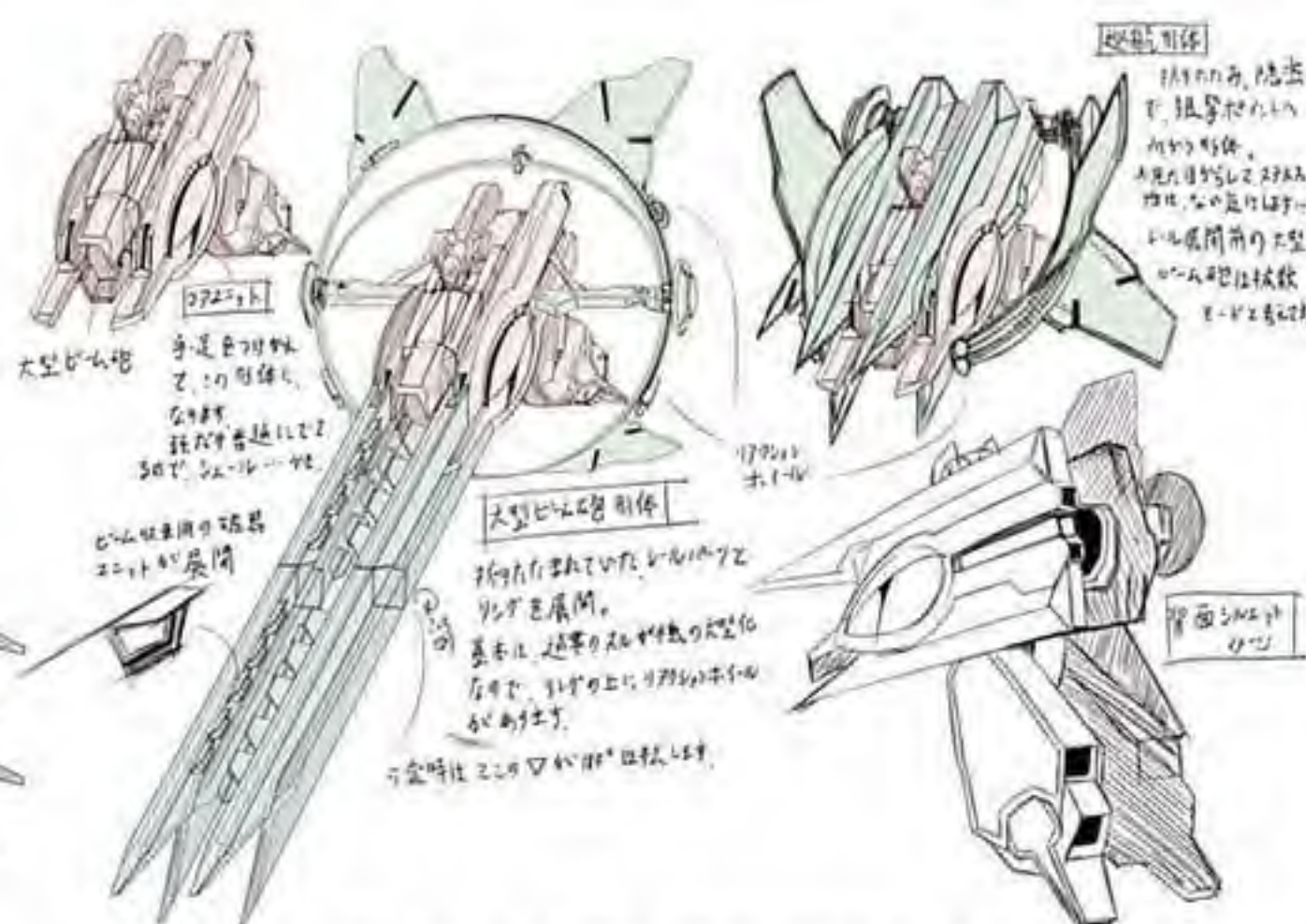
オペレーション・サンダーボルトで導入された中距離大型ビーム砲。4つのバーでビームの拡散・集中を制御する。通常は背面に折りたたまれている。

> 選択装備



90式超長距離狙撃用 重集束ビーム砲フライシュツ

右腕に装備する超大型ビームで、戦術重レーザーを元に開発された。宇宙空間から地上を攻撃できるほどの威力を持つ。1射ごとにエネルギーのチャージが必要。



長距離ビーム砲の試作案。右腕を交換するだけでなく、手足をつけかえてゴールド4の機体自体を大型砲とするプラン。単独で移動能力も備えている。

> アクション イメージ



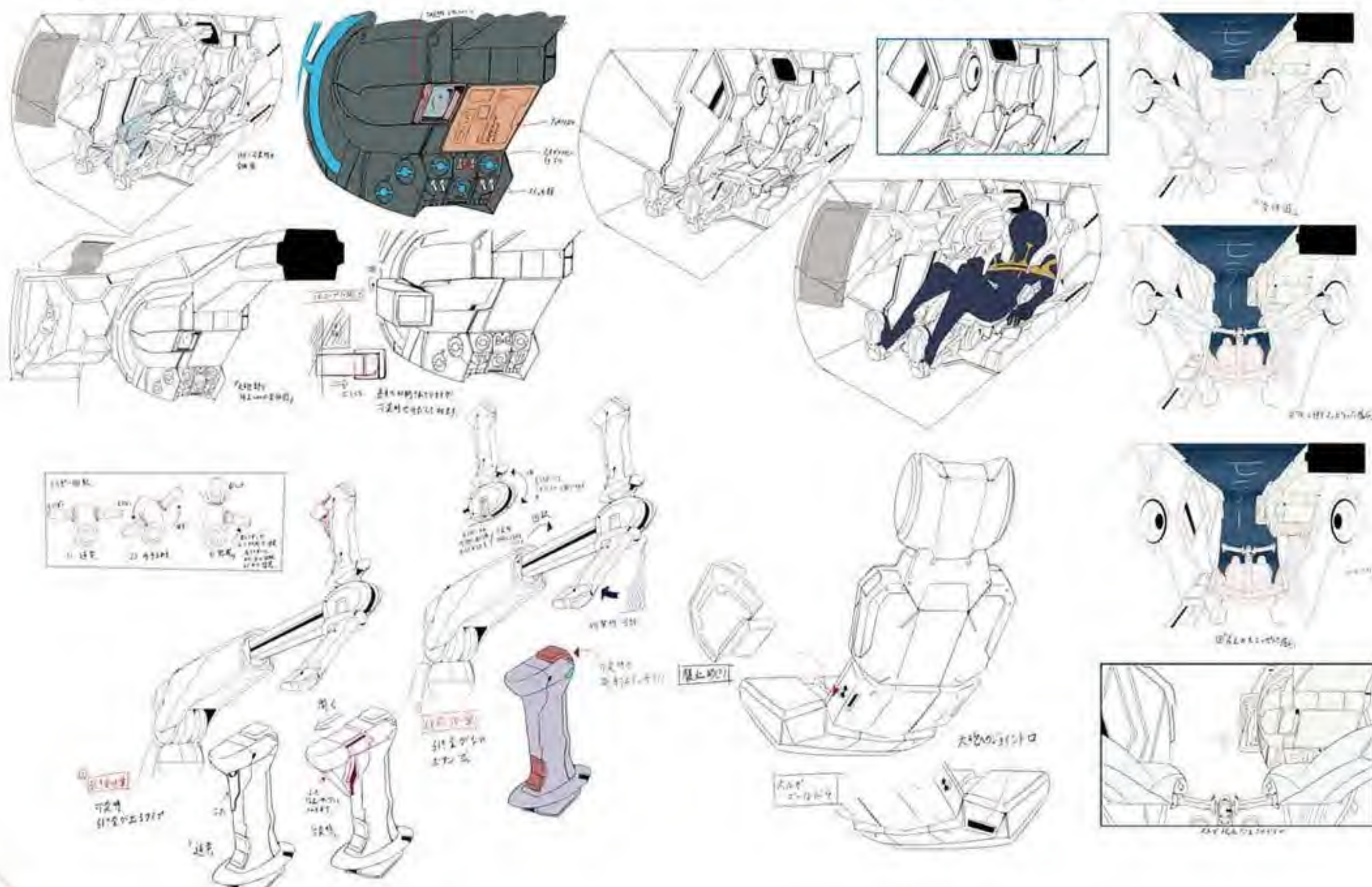
> 汎用マウントラッチ

左腕のマウントラッチ。オペレーション・マククリーンで使用した爆弾を搭載した。



> コクピット

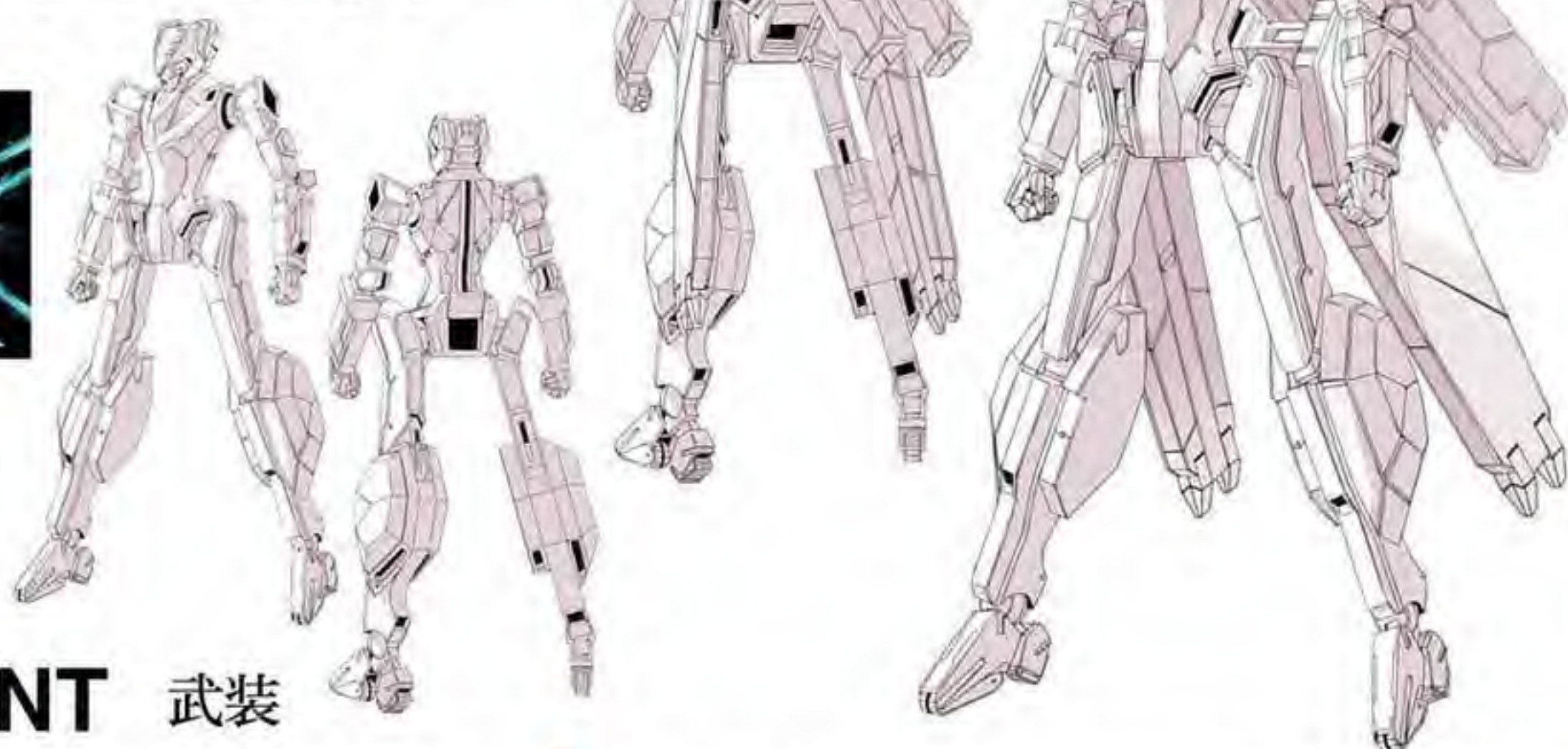
精密射撃用のコントロールユニットが搭載されたコクピット内部。グリップも可変式トリガーを持つ特殊なタイプ。



AHSMB-006 BLACK SIX

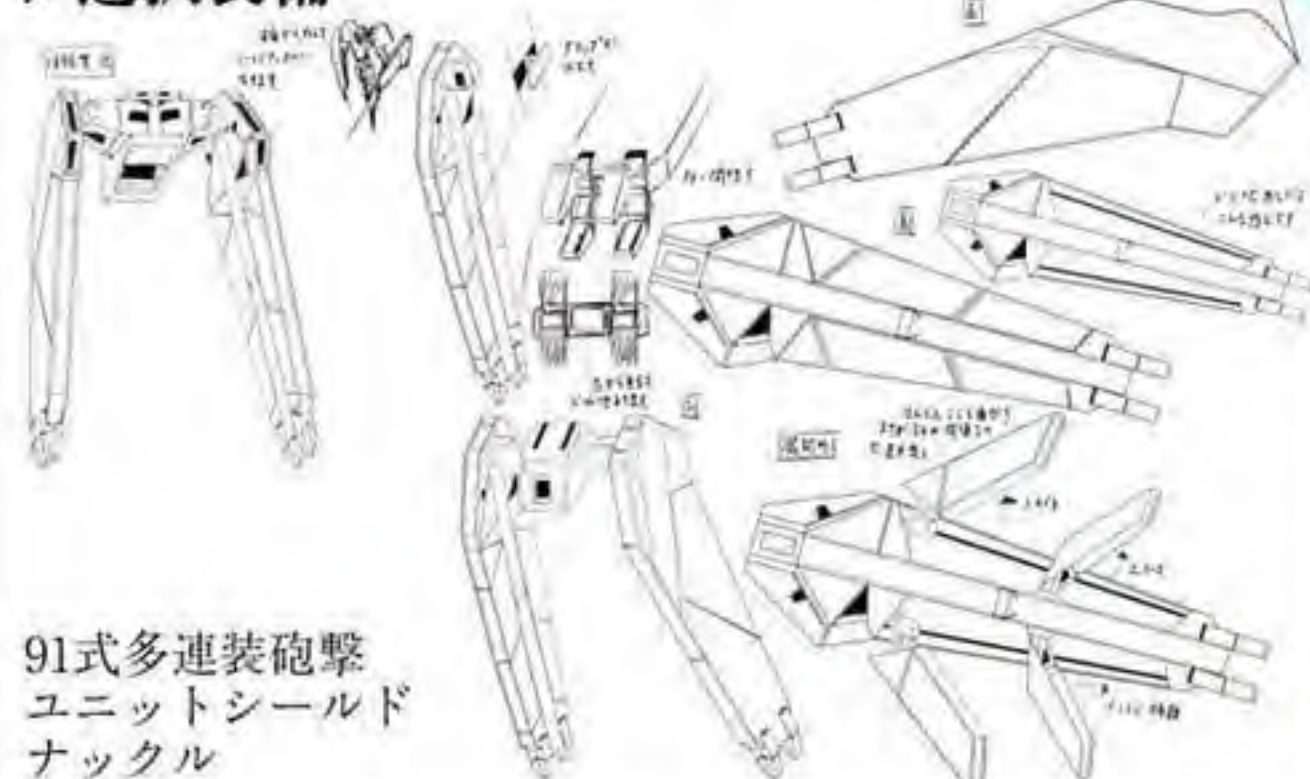


すべての武装がユニット化されており、すみやかな戦線への復帰が可能。量産化を視野にいたれたコンセプトがうかがえる。

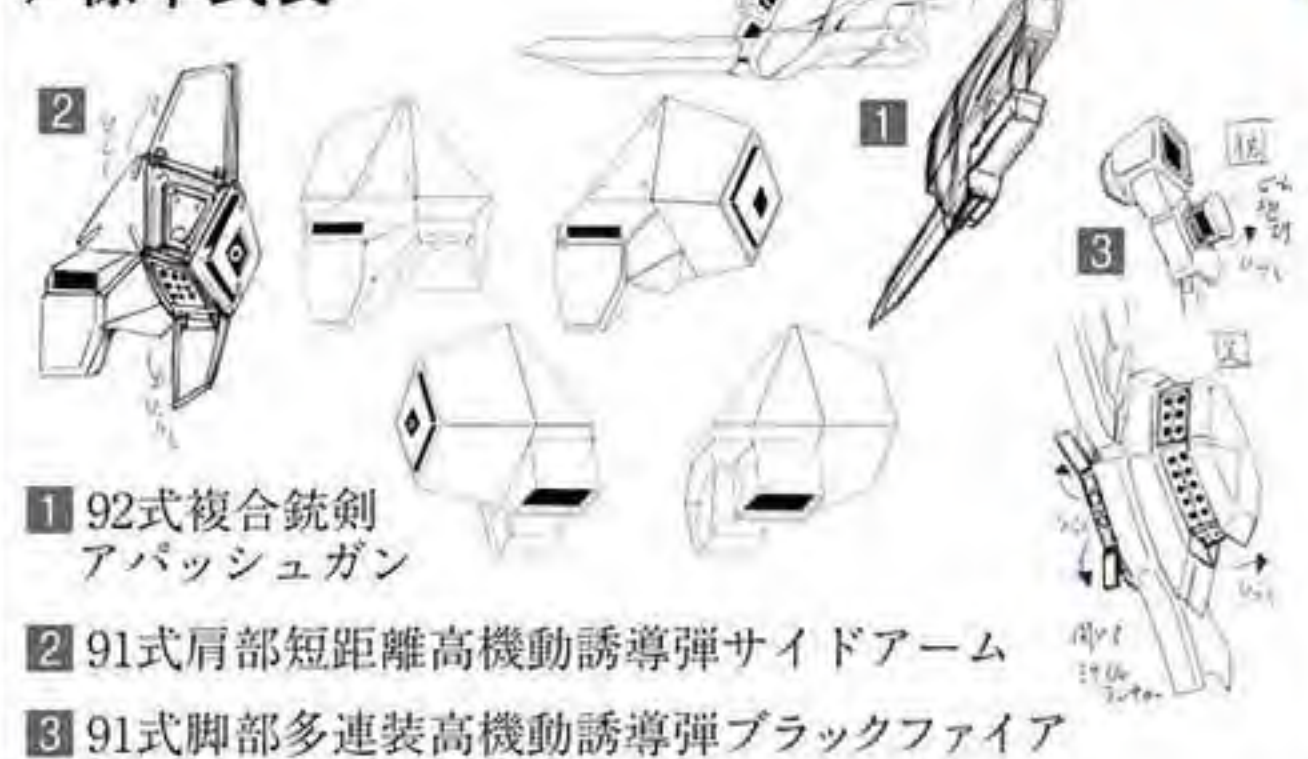


EQUIPMENT 武装

> 選択装備



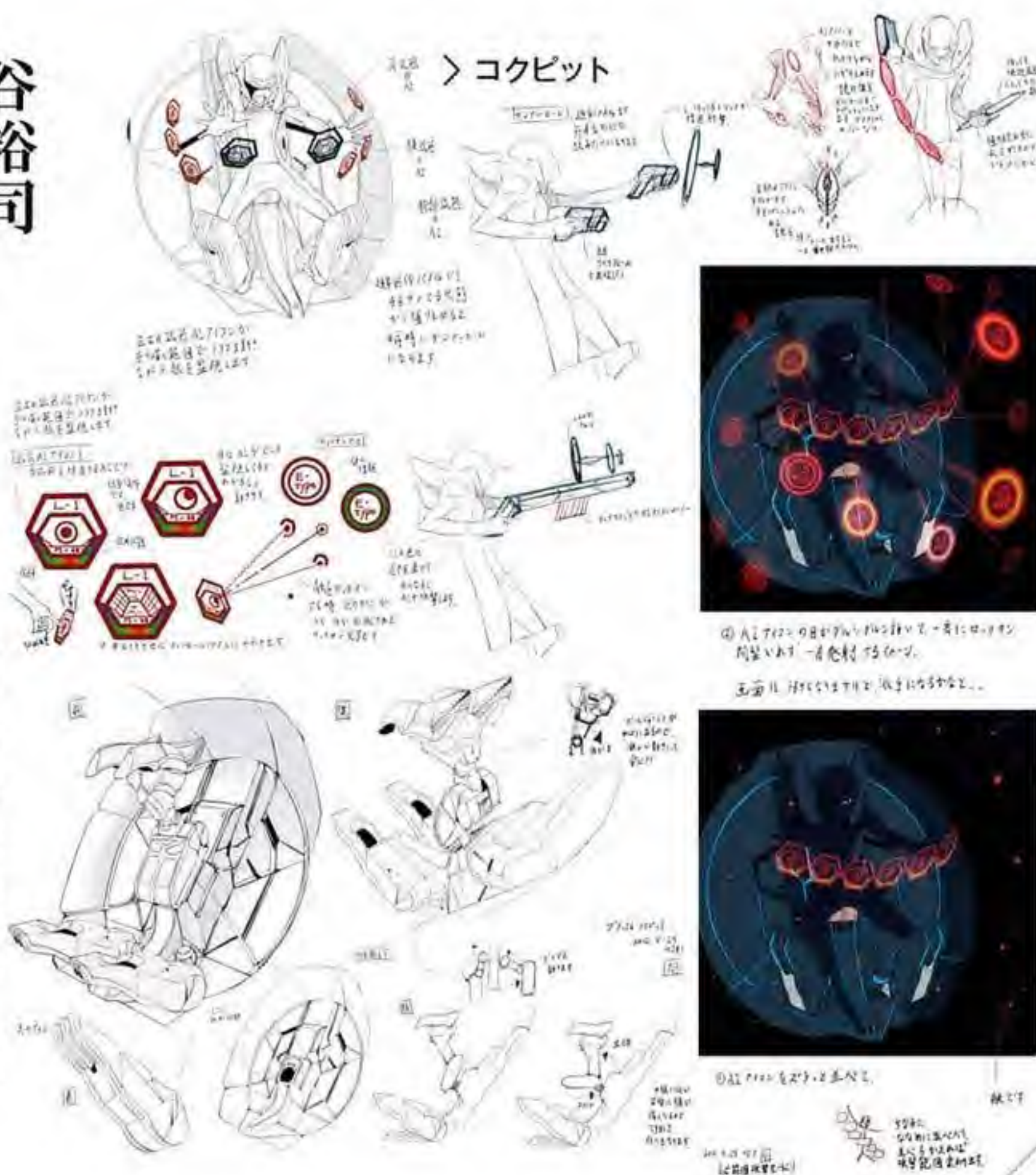
> 標準武装



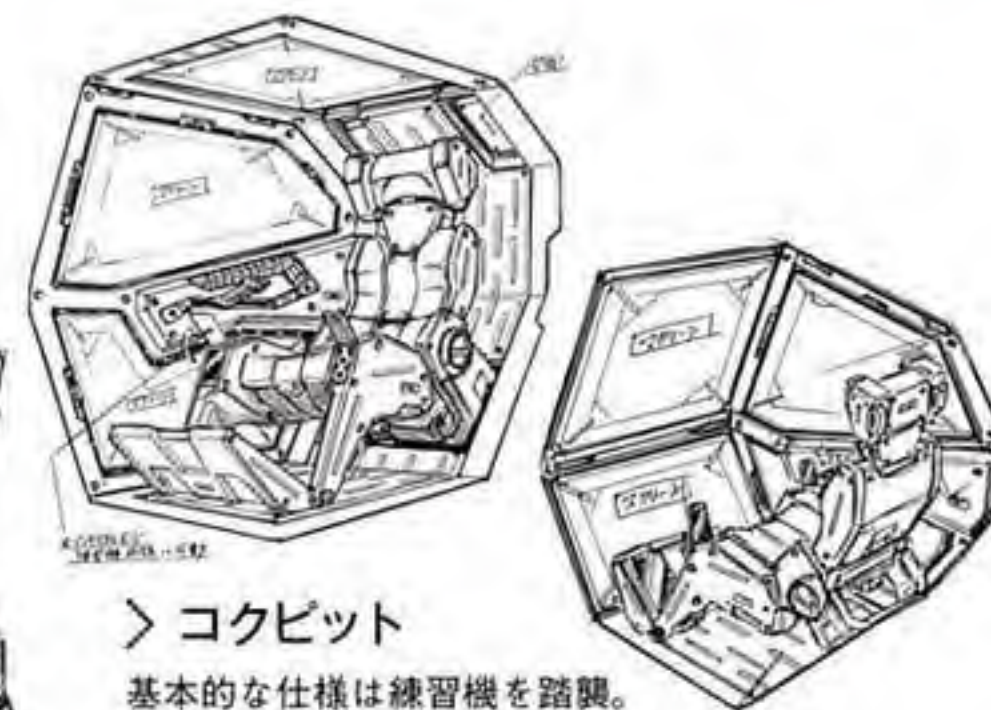
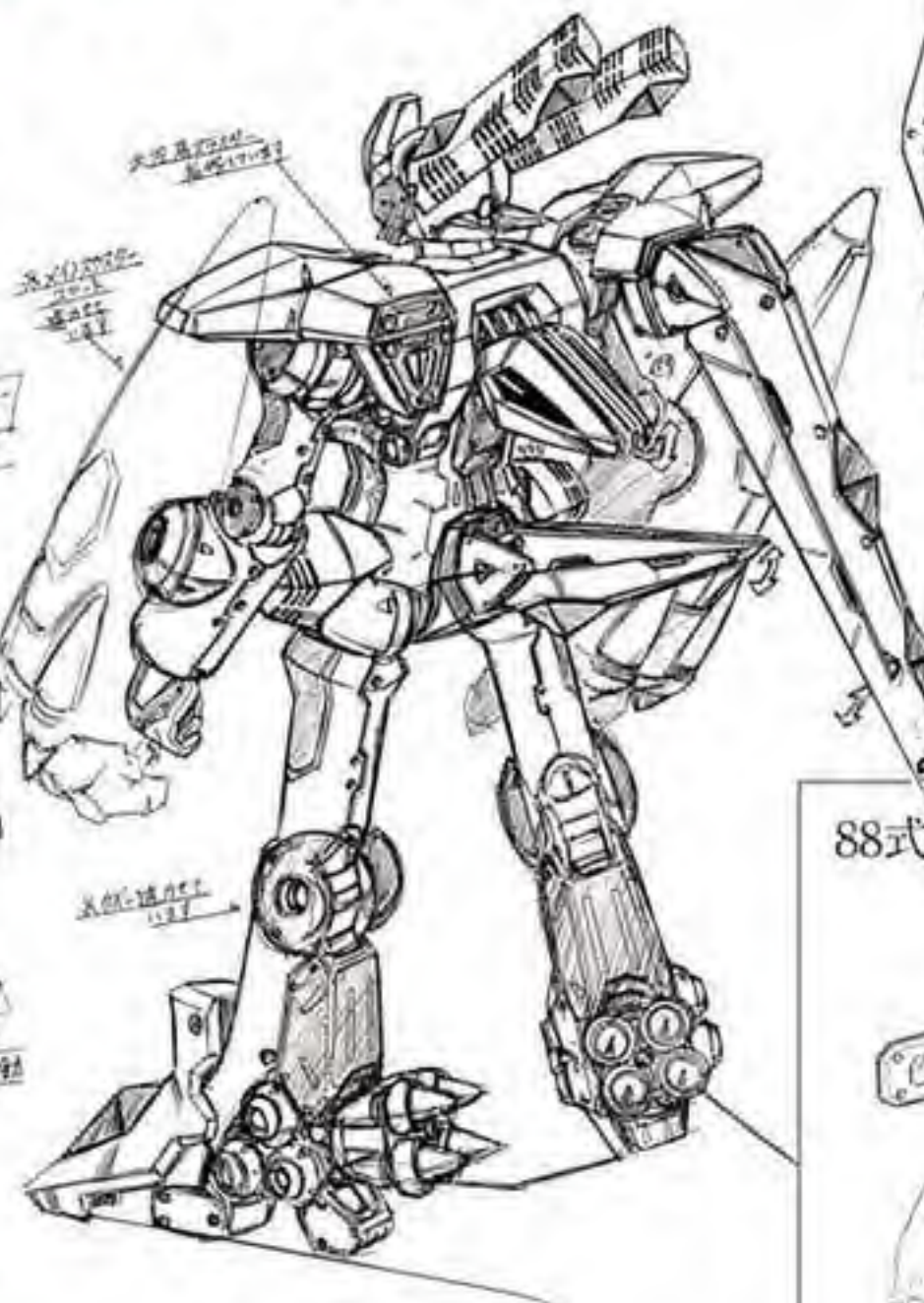
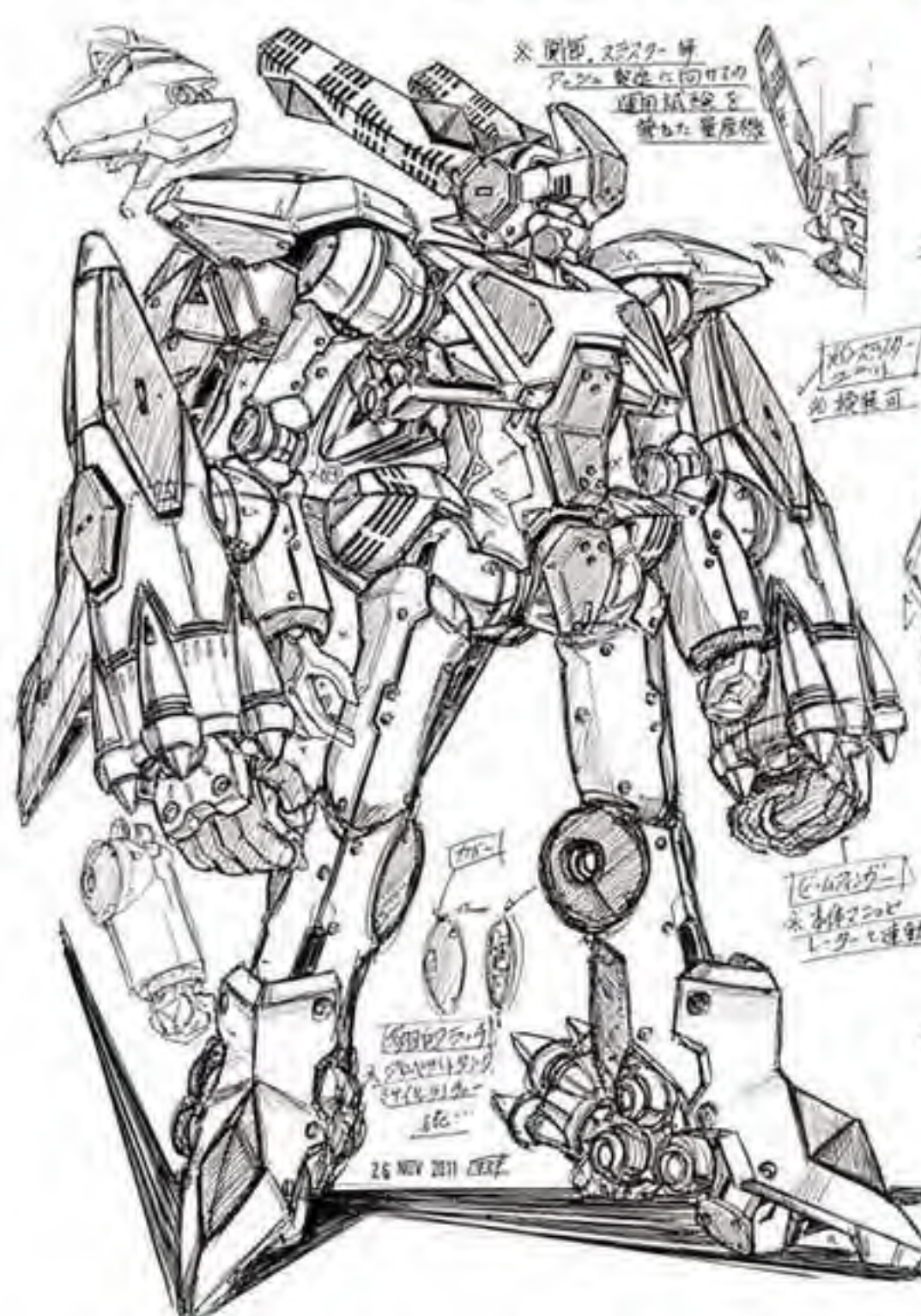
谷裕司
ブラック6解説

オーダーとしては、大量の武器がついているけど、重装甲じゃないという機体。他の機体と違って、ブラック6はアンジューのキャラクターイメージは取り込んでいません。男性にも女性にも見えるキャラクターという話はお聞きしましたが、まだキャラクターデザインもなかったので、フル武装で戦うロボットというオーダーをそのまま反映させた形になりました。

初期〜第2稿までは全部パーツ交換できる方向性で考えていたんですが、オートマチック整備になるタイブだから……ということ、簡略化したのが大中華連合の機体です。現在のブラック6の形は第5稿のB案で、もう1つ提出した第5稿A案はローズ3のコア・モジュールのシルエットを元にしたものでした。最終的に監督のチョイスで、B案になりました。このデザインは直線的だけど、どこかレッド5の意匠があるという方向性ですね。



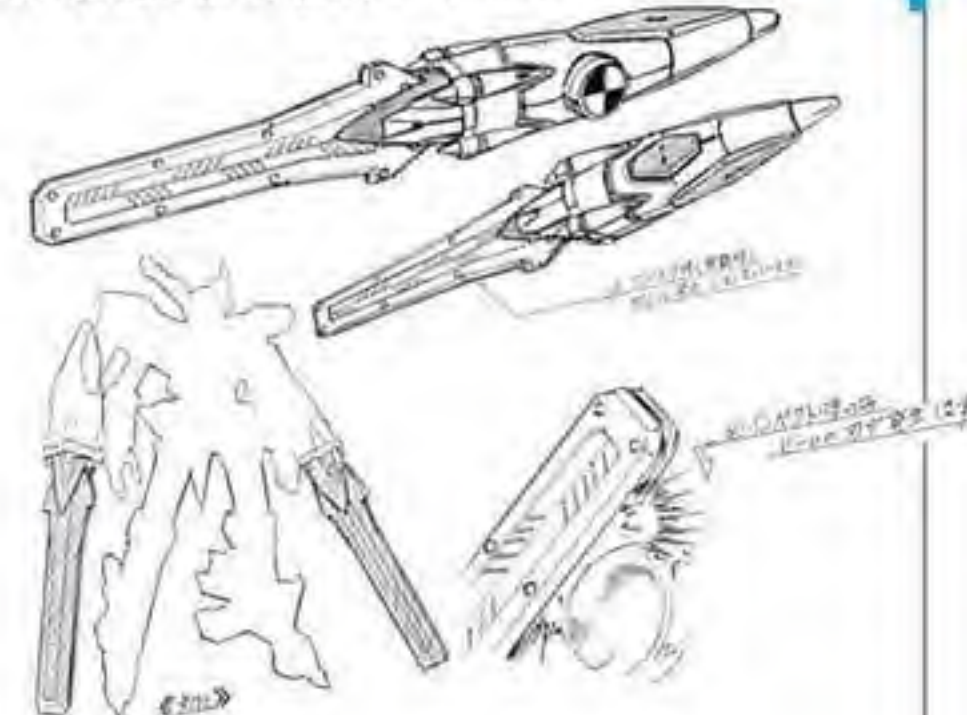
MF-86A Rhinos



コクピット

基本的な仕様は練習機を踏襲。
養成機関卒業後、スムーズな機
種転換を行うことが可能。

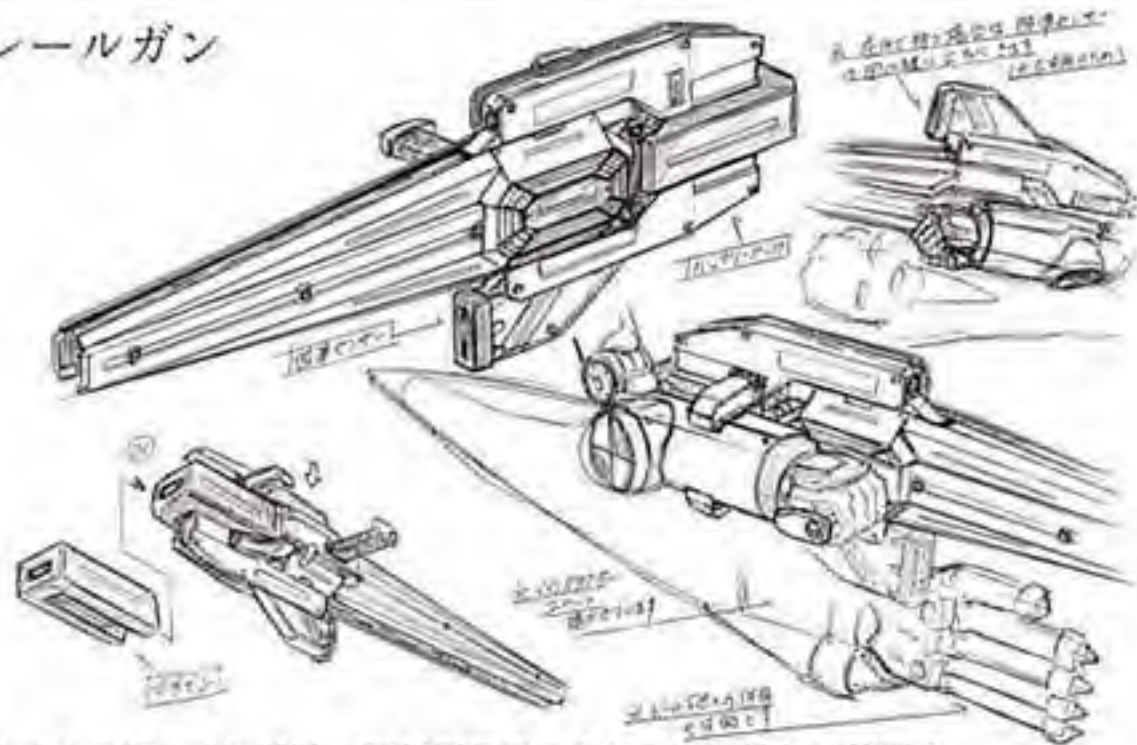
88式重突撃衝撃剣ツインクレイモア



オペレーション・イー
グルランテッドで使用
された格闘武器。腕部
マウントに装備する。

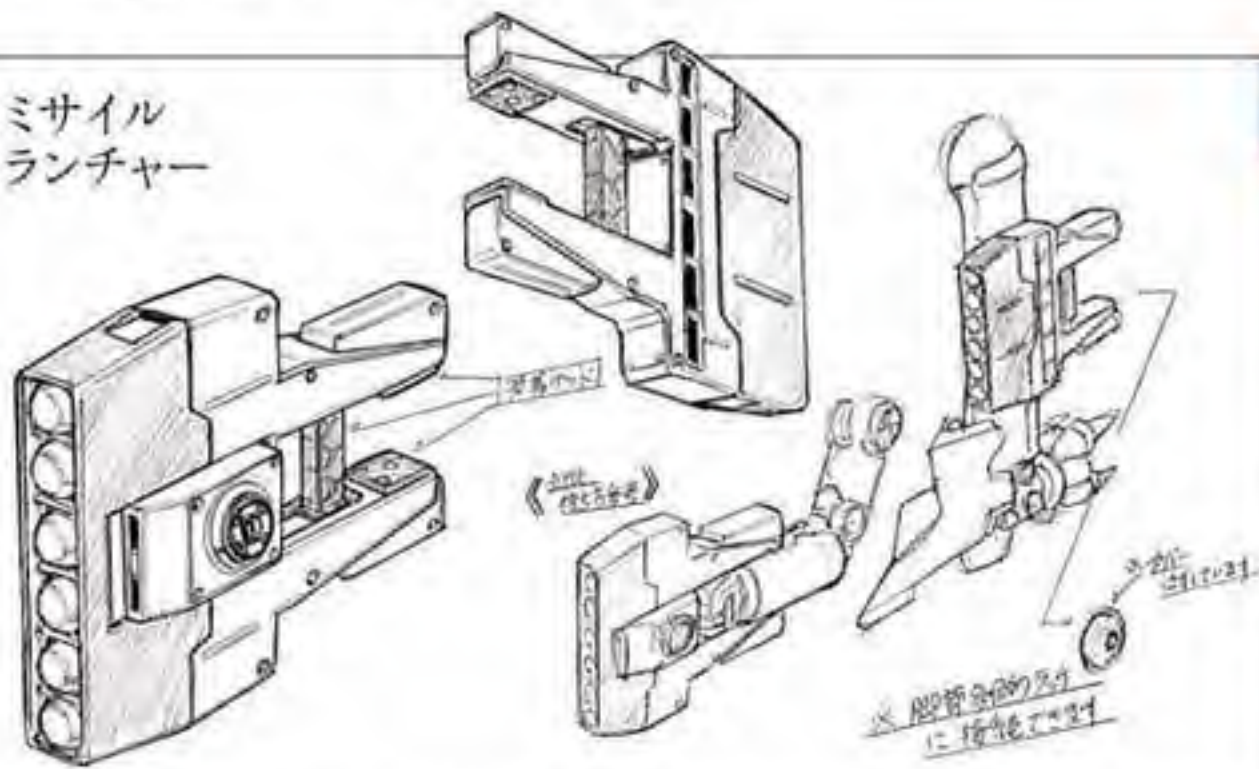
EQUIPMENT 武装

レールガン



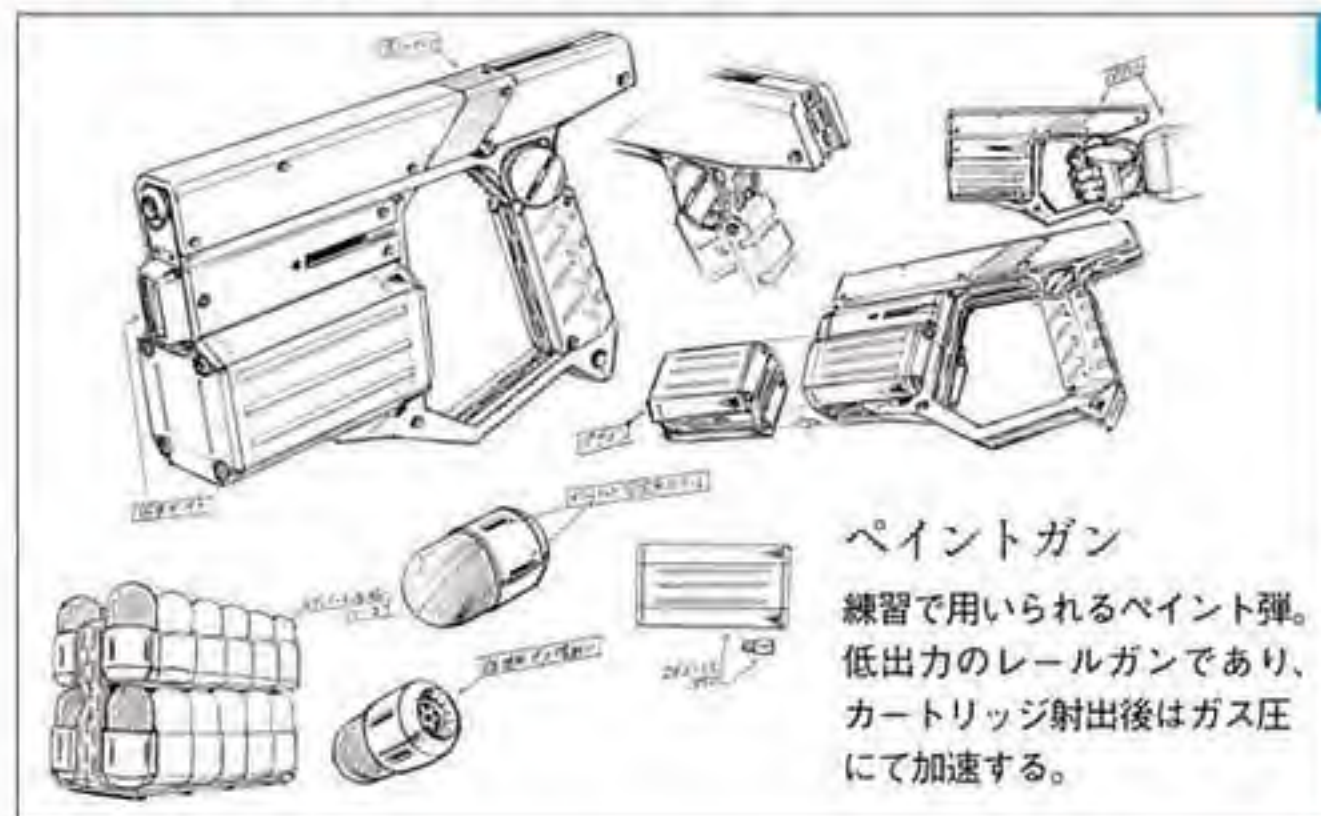
ライノスのメイン武装。腕部側面のマウントに接続して使用す
る。レールガン使用時、腕部のスラスターは内側に接続する。

ミサイル ランチャー



携行タイプのミサイルランチャー。脚部の多目的ウェポンマウ
ントに装備することも可能となっている。

EQUIPMENT 武装

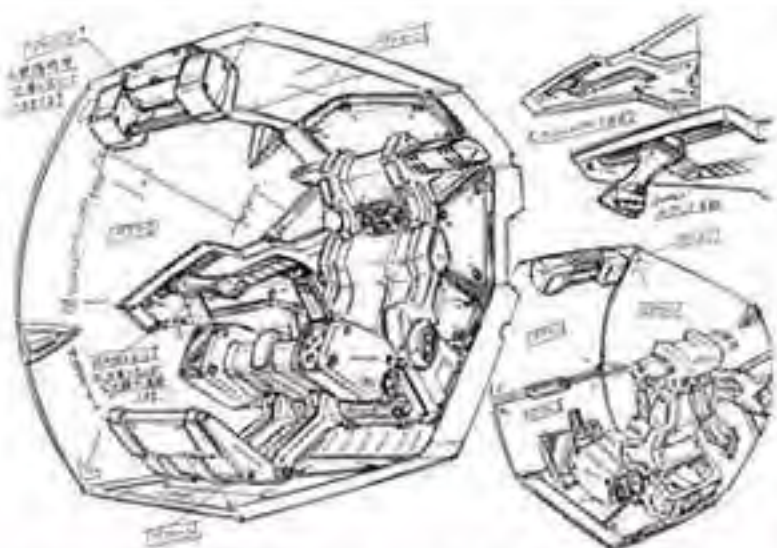


ペイントガン

練習で用いられるペイント弾。
低出力のレールガンであり、
カートリッジ射出後はガス圧
にて加速する。

コクピット

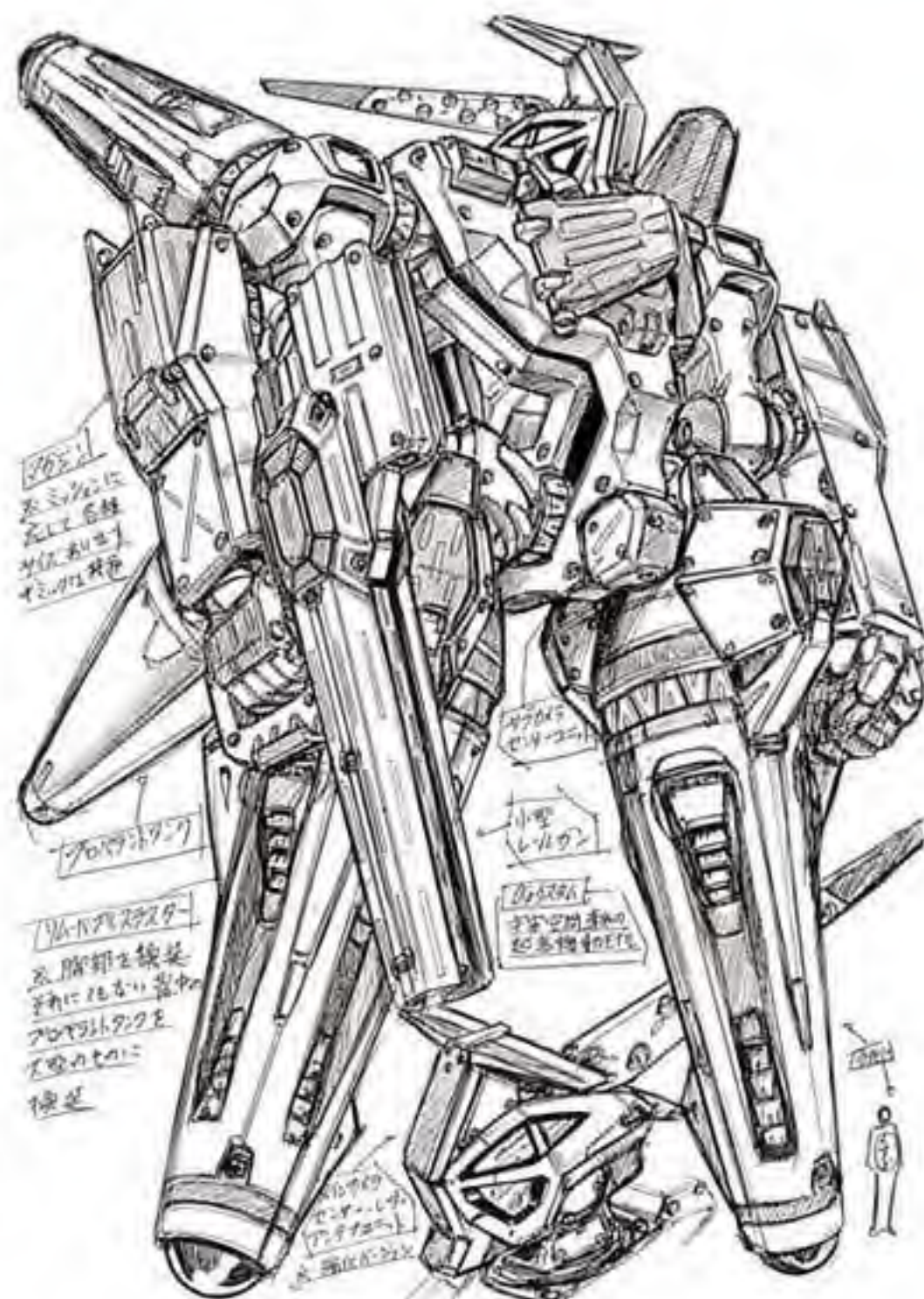
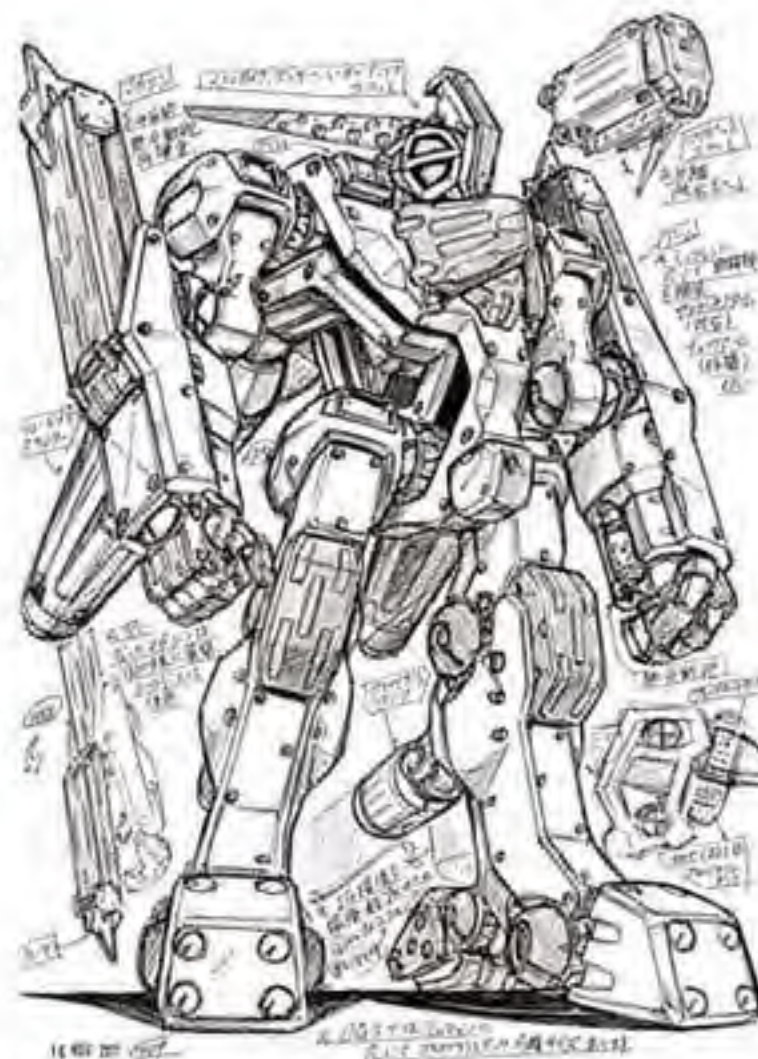
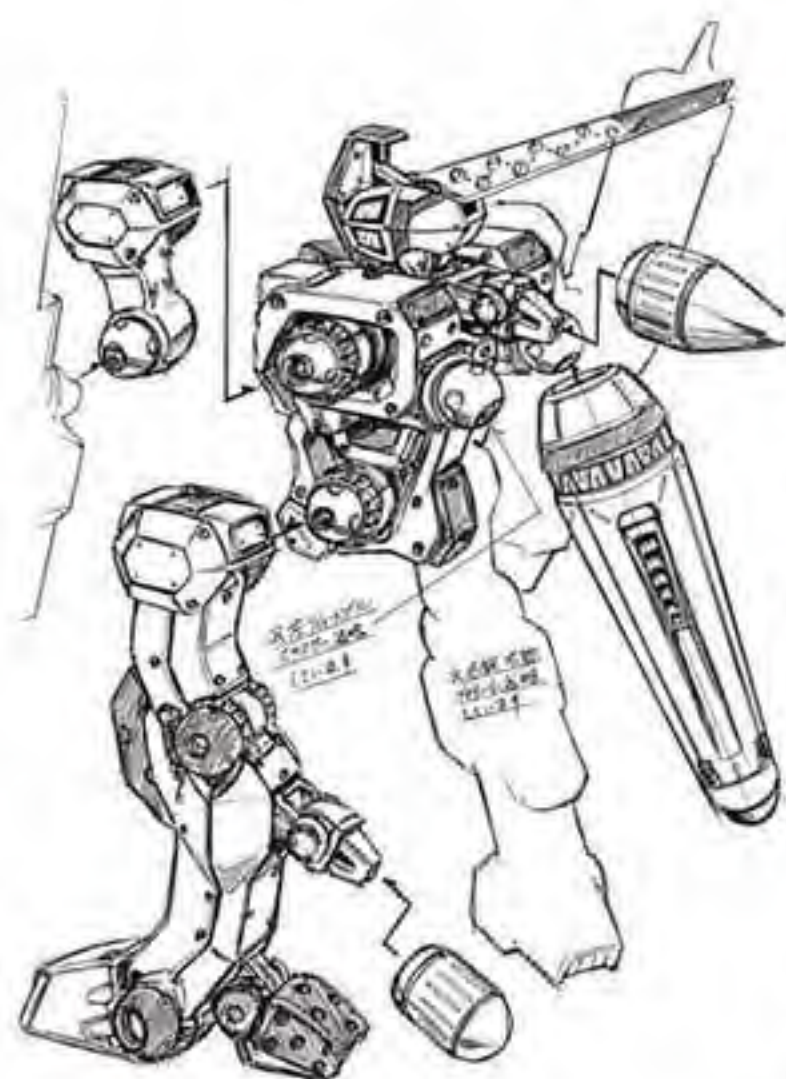
MF-86シリーズの基
本構造を踏襲。将来的
にはアッシュ搭乗を視
野にいった構成となっ
ている。



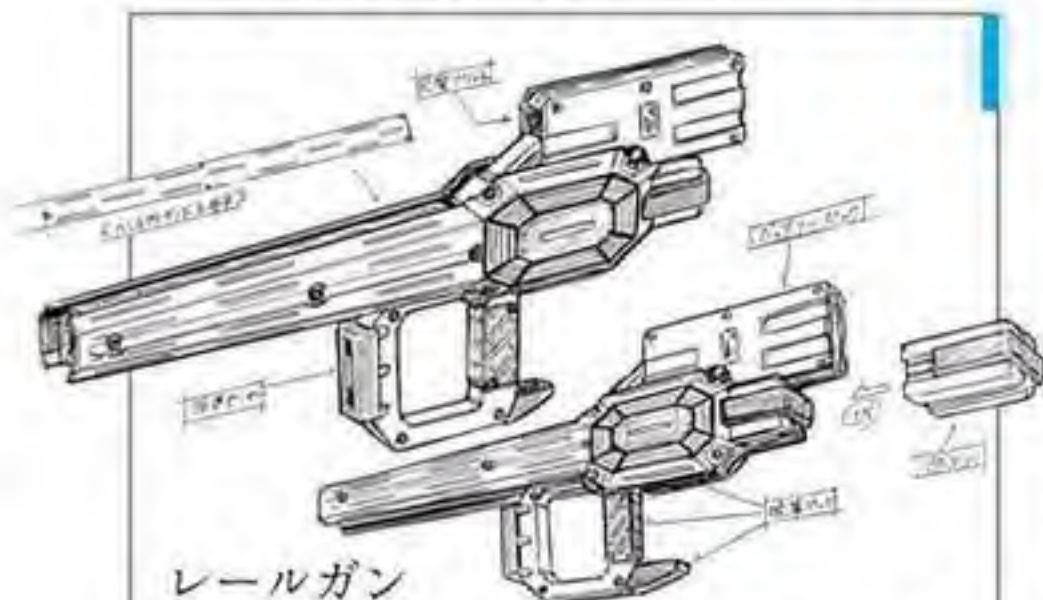
MF-86T Trainer



82式高機動戦闘兵器 (メガラプトル)

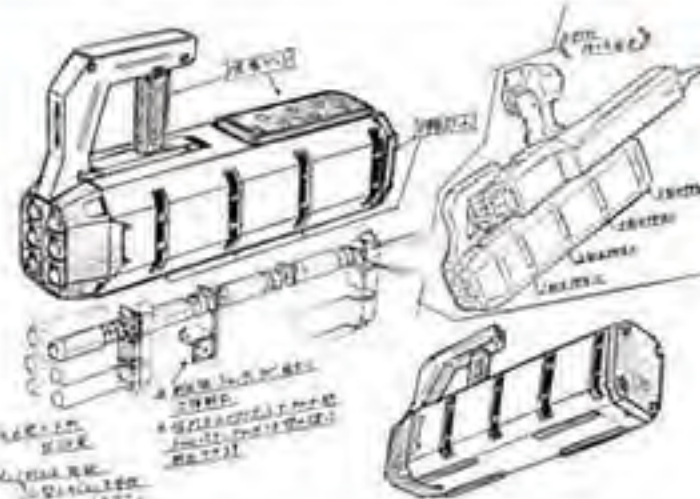


EQUIPMENT 武装



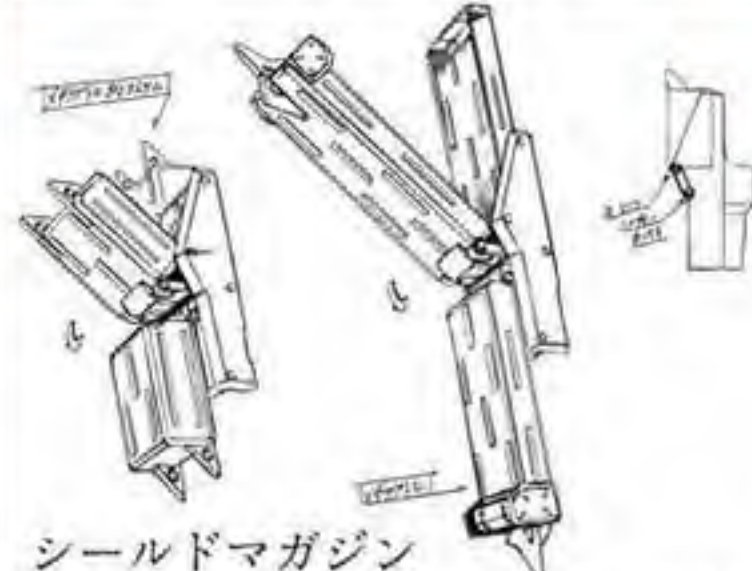
レールガン

メイン武装のレールガンは、のちにライノス用武器への発展を予感させるフォルム。



ミサイルランチャー

6発×4列の合計24発搭載される。1発射出ごとに、アクシデント防止のためシャッターが下りる。



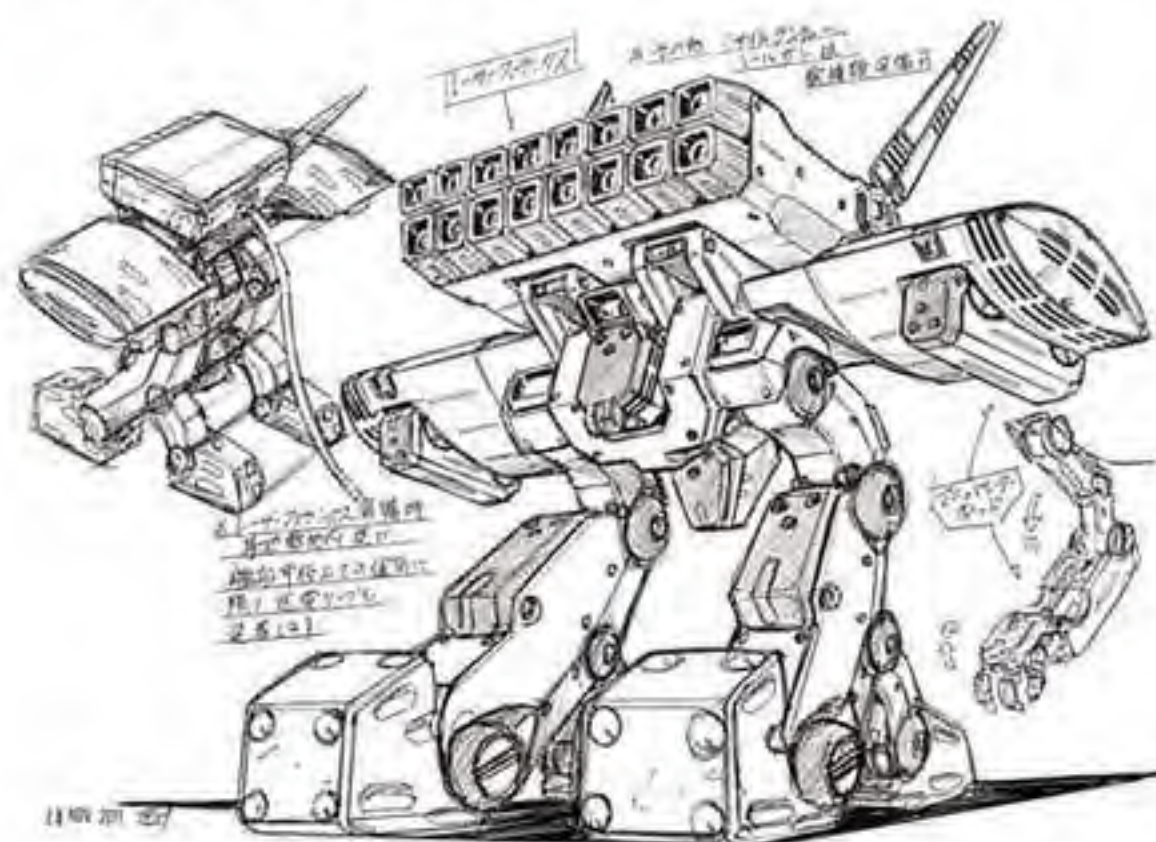
シールドマガジン

腕部マガジンは、使用後にシールド/格闘用武器になる。OG仕様では、小型タイプに変更される。

最初にデザインしたのは練習機です。当初は主役機を想定していたので、今見ると色々迷いもありますね。ただここからGDF側のメカに踏襲されていった部分も多いので、デザインのプロトタイプといえます。ライノスは練習機の経験を踏まえて、ちよつとした冒険とスタンダードな部分が極端に混ざっているというような、ギリギリのラインを狙ってみました。アッシュとプロダクト的な量産機の要素が混ざっているというイメージですね。腕にさらに腕をつける（レーザー推進器）、という試みは、この世界の技術者にとつ

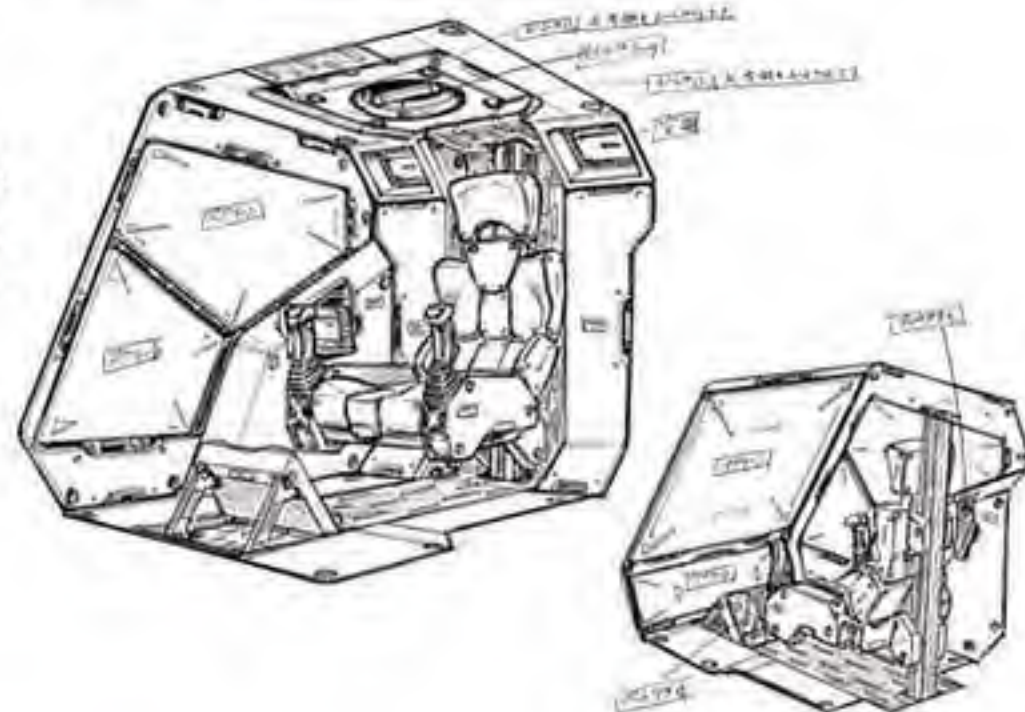
森木靖泰 解説

簡易型多用途戦闘デバイス



コクピット

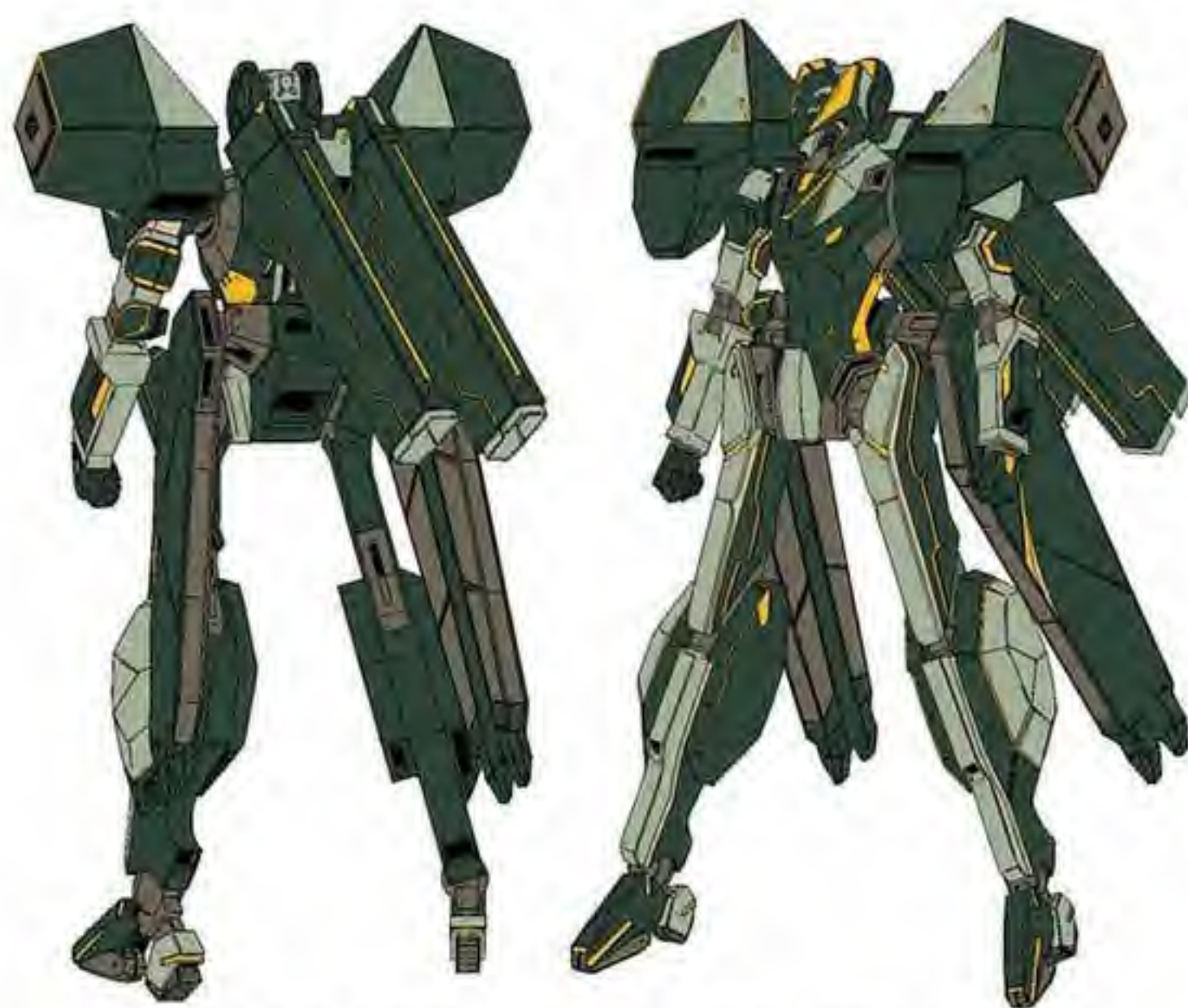
機動兵器の基本コクピット。天井部にエスケープハッチがあり、シートには上方へのスライドレールが設けられる。



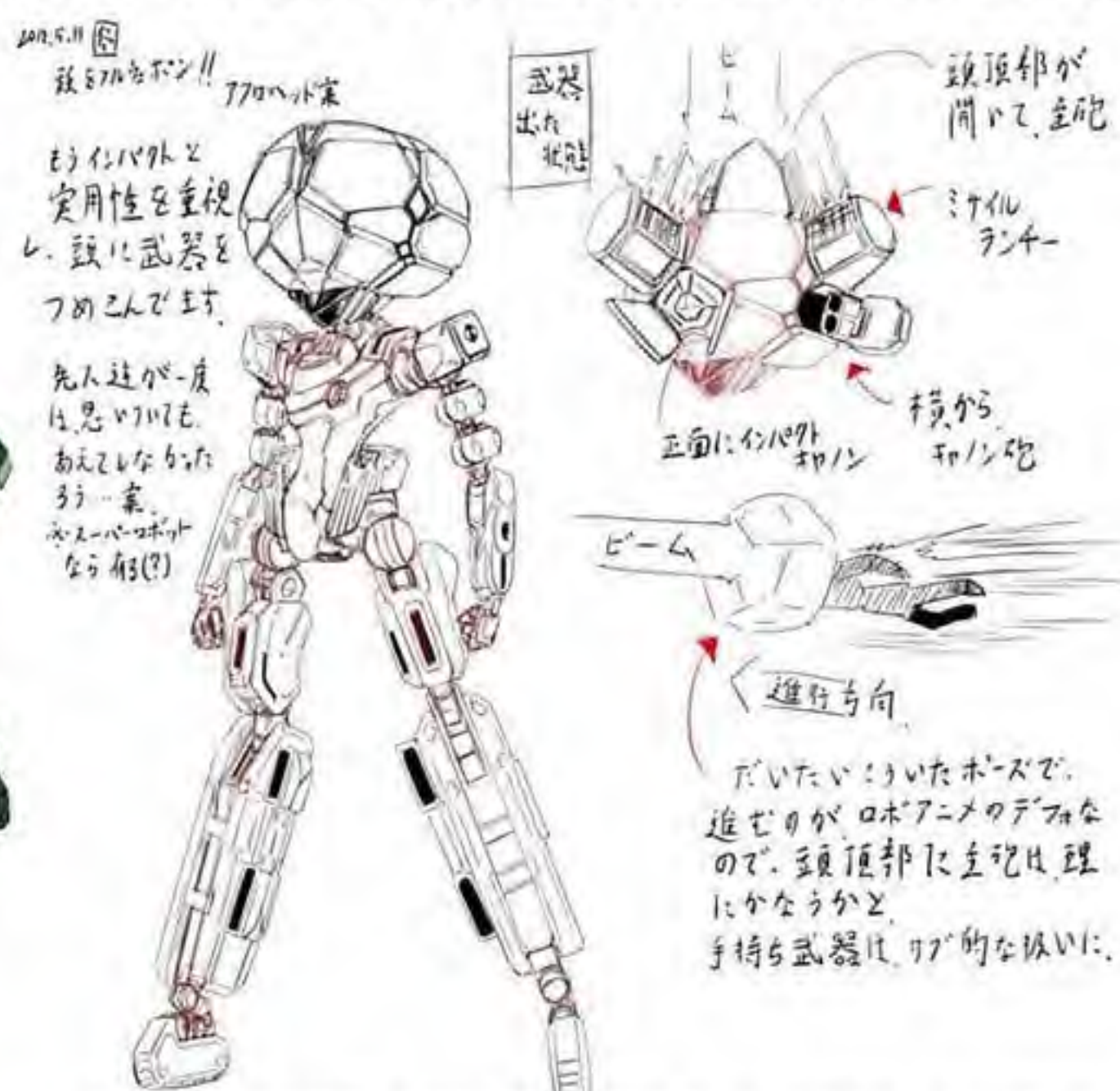
ても、「軍の要求と技術者のこだわり」という板挟みの中で生まれたアイデアという考えです。腕と同じマウントが足にもありますので、ドールマンのライノスとは違って、この推進機を足につけていたチームも存在するかもしれません。メガラプトルは、この世界の標準的な兵器です。腕や脚などは人間のような動きができないシンプルな構造で、ボディもフレーム一体形で腰すらも回らず、動力源は小型エンジンを各部に分散して搭載しています。頑丈で部品交換も容易、さらに生産性を重視した構造を意識しました。

ASHMB-006B シュライク

大中華連合・先進襲撃机械11型鳳凰

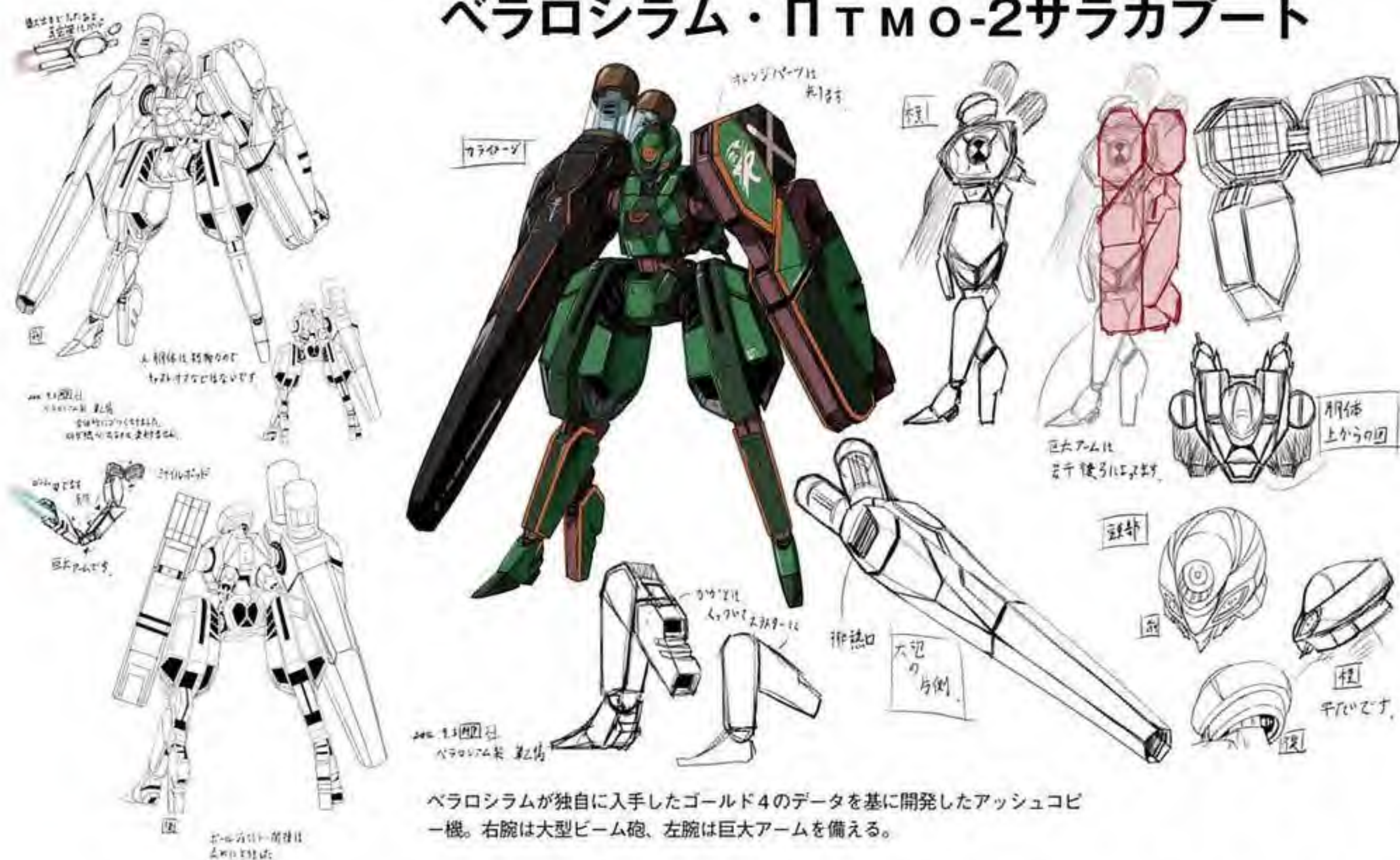


アッシュの正式量産タイプで、ベースはブラック6。外観上の違いはカラーリングのみ。オペレーション・ヘブンズゲートにて投入された。



大中華連合が独自開発した機動兵器。頭部は武装ユニット化され、インバクトキャノン、ミサイルランチャー、キャノン砲といった武器を搭載する。

ベラロシラム・ПТМО-2サラカプート



ベラロシラムが独自に入手したゴールド4のデータを基に開発したアッシュコピ
ー機。右腕は大型ビーム砲、左腕は巨大アームを備える。

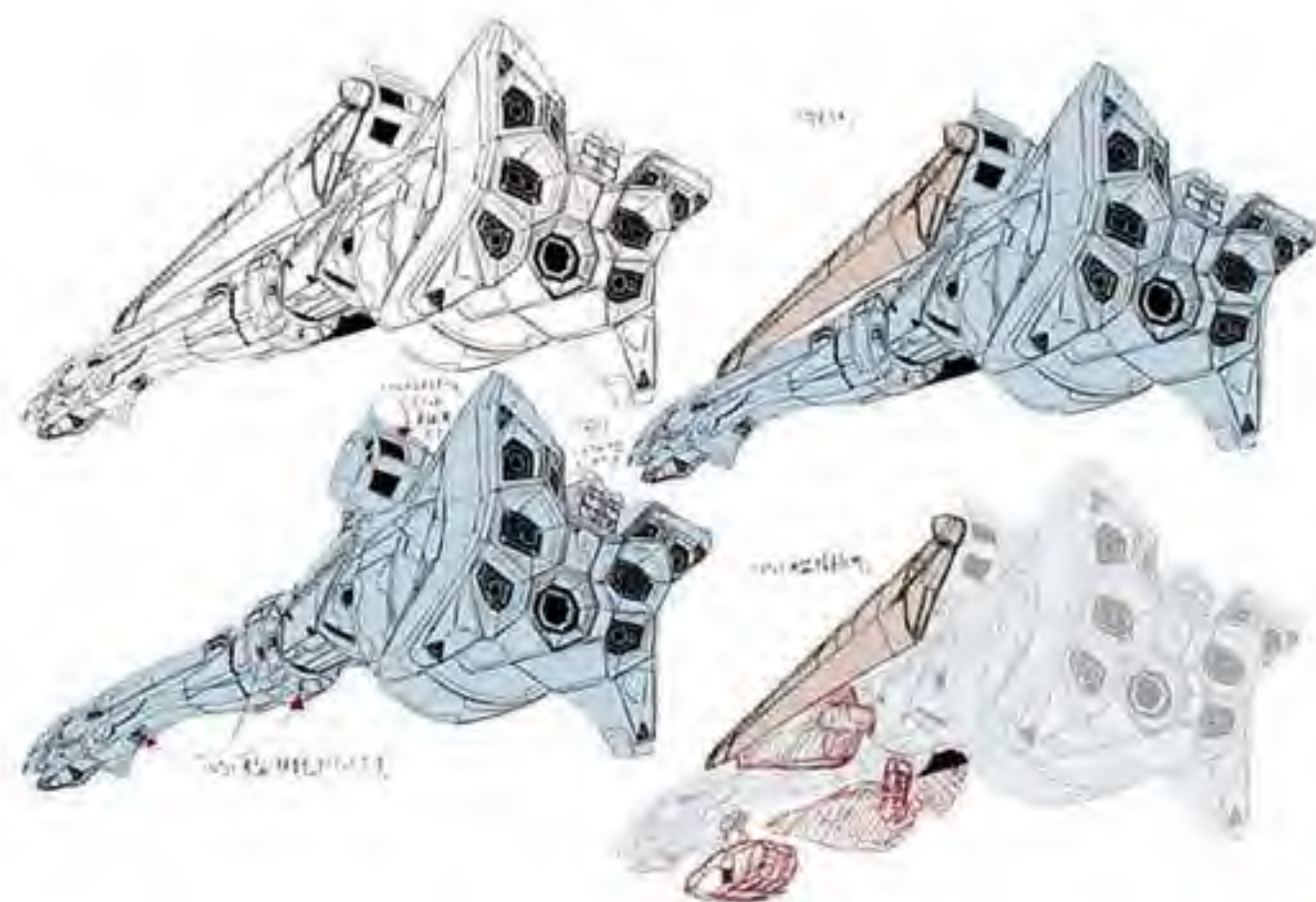
谷裕司
解説

大中華連合の機体は、ブラック6の第4稿そのものです。ブラック6のオーダーにあった、多数の武装だけれど重装甲ではない、整備がオートマチック化されている……ということで、頭に武器を全部詰め込みました。頭部を武装ユニット化すれば、交換も簡単ですから。ただザンネンながらNGでしたね（笑）。

ベラロシラムの機体は、専用にデザインしたものです。基本コンセプトはコピー機ですから、「どのアツシユをコピーしたか」と考えたときに、ゴールド4にしました。またこの機体はロシアのイメージということで、自分の中では「戦闘機に真空管を使っている国」というイメージが強かったので、右腕の武器の後部にデザインとして取り込んでいます。劇中であれほど出るとは思わなかったの、映像を見て驚きました。

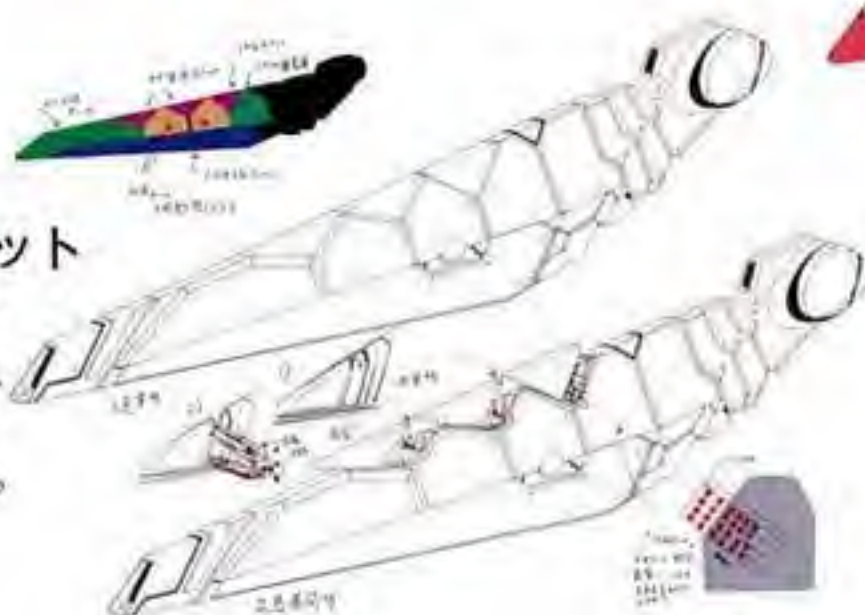
量産型アツシユはブラック6のデザインそのもので、カラーリングを変えただけの機体です。色については、ちょうど多忙でタッチするところができなかったの、制作サイドにお任せしました。

ゴディニオン



＞ ウイングユニット

先端部にビーム砲、下部にソーラーセイル、その他対空砲やミサイルユニットを搭載する。



＞ ブースター

後部に接続された大型ブースター。サイドの開口部分は大型ラジエーター。

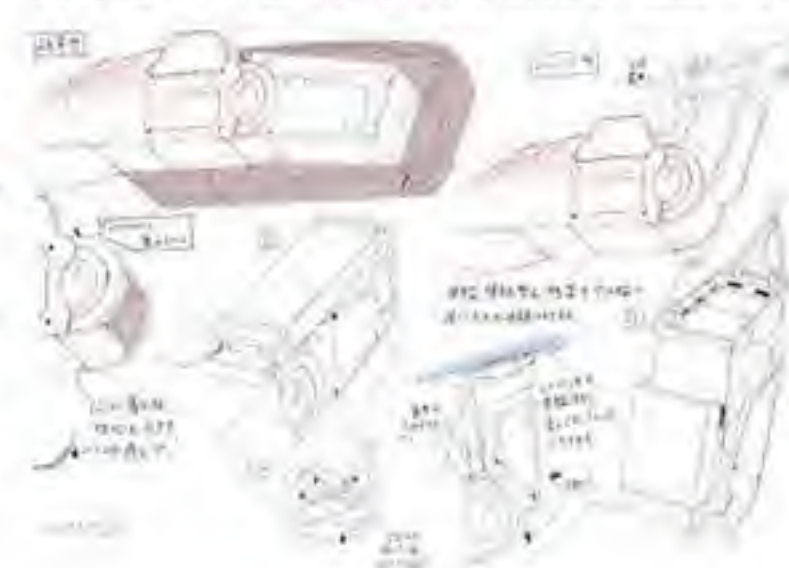


ブラック6ピット艦は先端部に接続。シールドシップ的な機能を果たす。



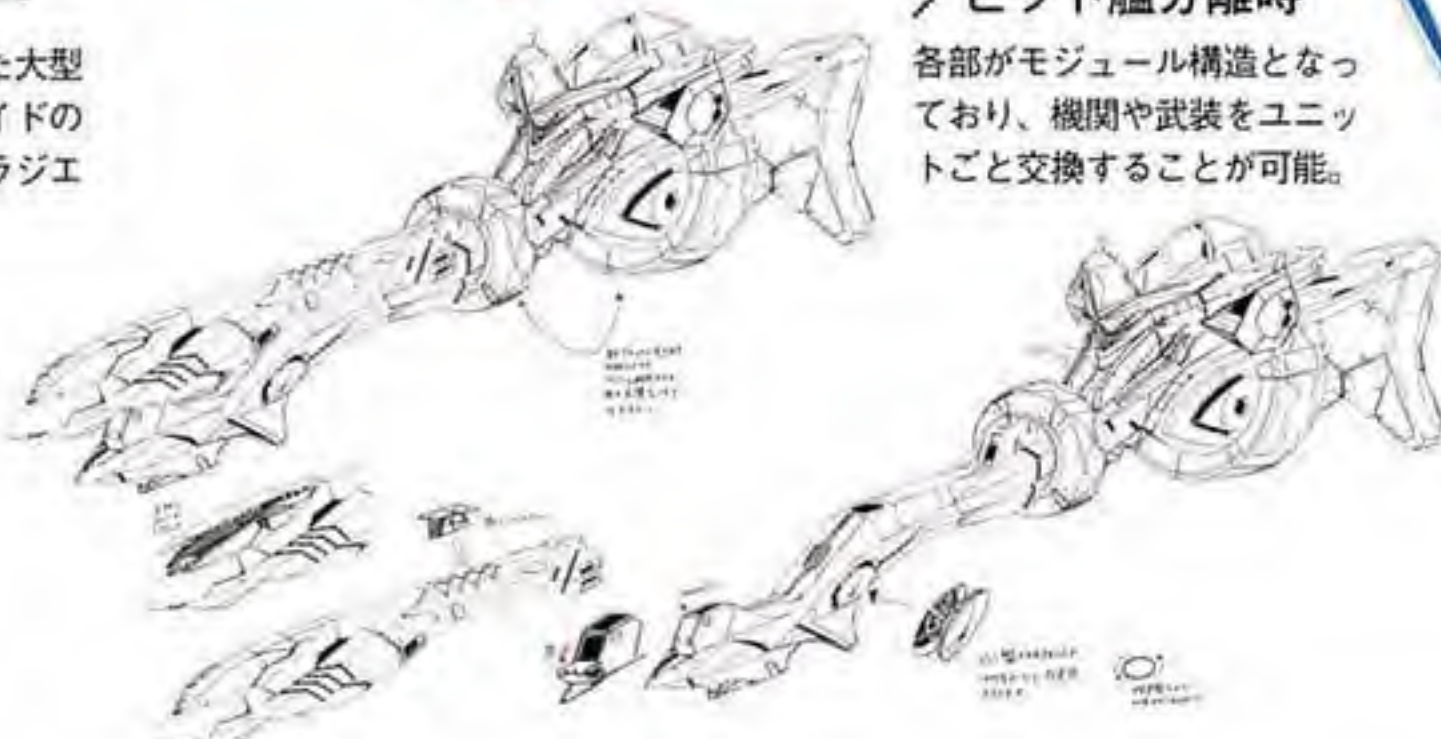
＞ ピット艦接続部（ローズ3）

他のピット艦と異なり、大型ジョイントに接続される。ジョイント部は、そのまま物資用の通路になる。



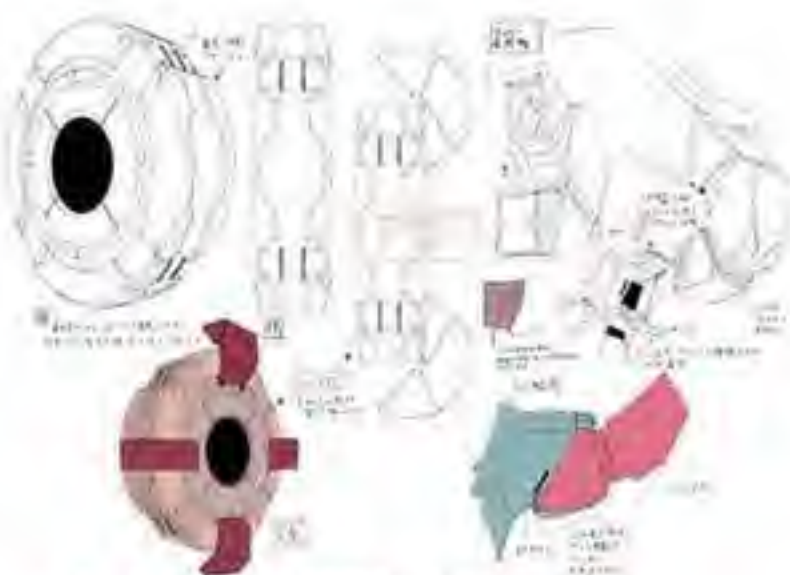
＞ ピット艦分離時

各部がモジュール構造となっており、機関や武装をユニットごと交換することが可能。



＞ ピット艦接続部

円形パーツの周囲に接続用のジョイントが設けられており、そのままジョイント自体が通路になる。



谷裕司

ゴディニオン・ピット艦解説

F1っぽいデザインというオーダーです。ピット艦を装備するのは、当初からの想定でした。最初期にはルービックキューブみたいに、形や武装の位置をクルクル変えて戦闘モードになるというアイデアもあったんですが、CG的に難しくNGになりました。ピット艦が周囲についているのは、その名残ですね。自分が元々持っている宇宙船のラインはちよつと違うのですが、武装などをつけていくとどんどん宇宙戦艦チックになっていったので、わかりやすい方向に切り替えました。

ピット艦は専用のものを考えると大変なので、結果として一部をのぞき共通デザインです。最初はアッシュのようなデザインの方向性で、コンセプトカーっぽいイメージでした。ただ強そうに見えないということで武器をつけていくうちに、一般的なデザインの方向性になりましたね。大変だったのはブラック6のピット艦。これはゴディニオンに装備することを想定していなかったもので、どこにつけようか悩みました。曲面の多いデザインなので、後付けが大変なんです。そこで鈴木さんのアイデアで、先端に合体させてシールドシップのイメージにしました。

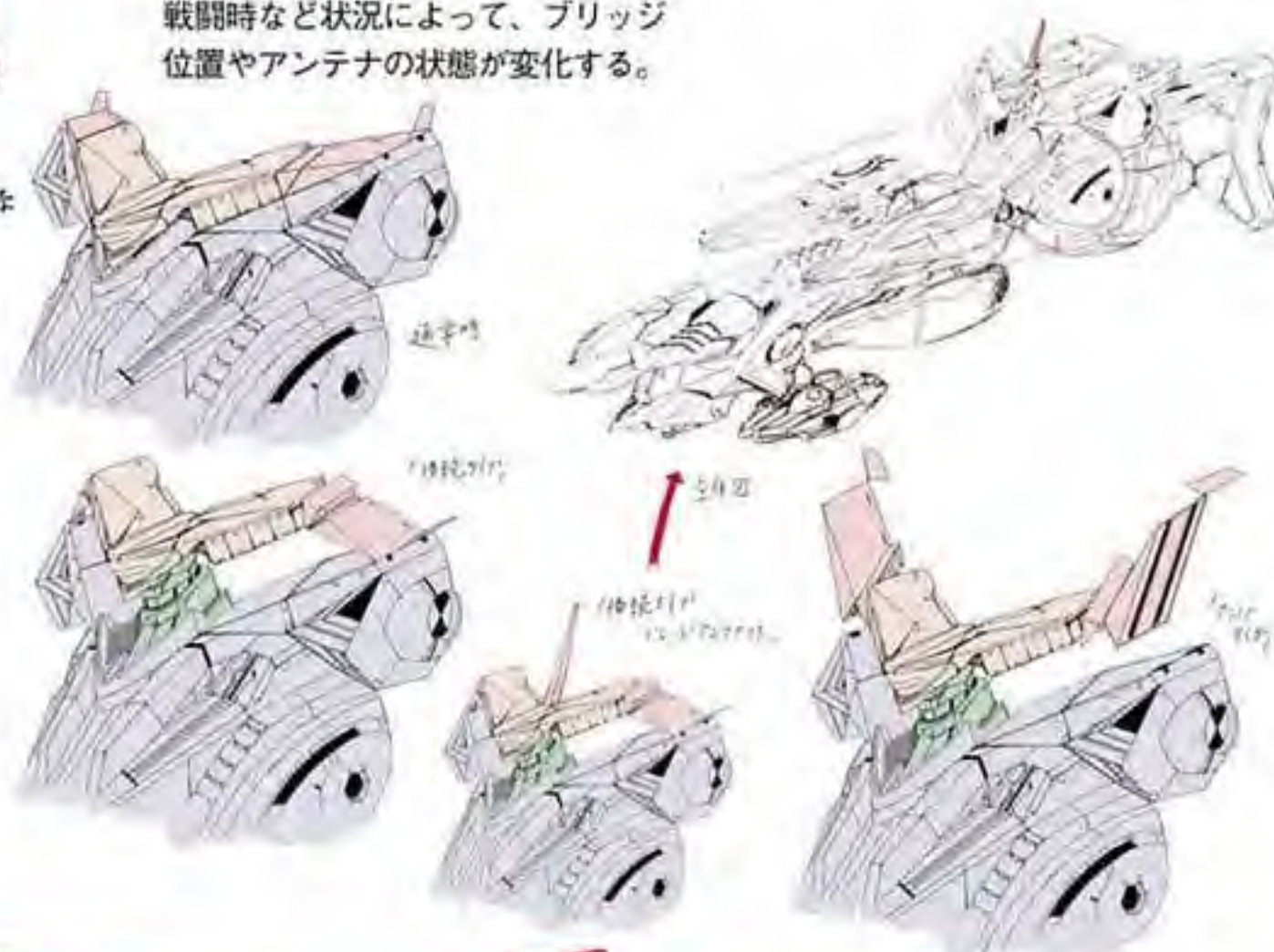


> 分離ギミック

ゴディニオンのモジュール構造。ビット艦、前部モジュール、ブリッジユニット、ブースターなどに分離可能。

> ブリッジ

戦闘時など状況によって、ブリッジ位置やアンテナの状態が変化する。



ブリッジ

ブリッジ内部。下部にCICがあり、さらに下にメインカメラが配置される構成である。

正面

CIC司令室

MMP
レイカ

ブリッジ補足説明



ブリッジと下部のCICの構造がよくわかる。中央の円形パーツはモノアイカメラ。

> シート類

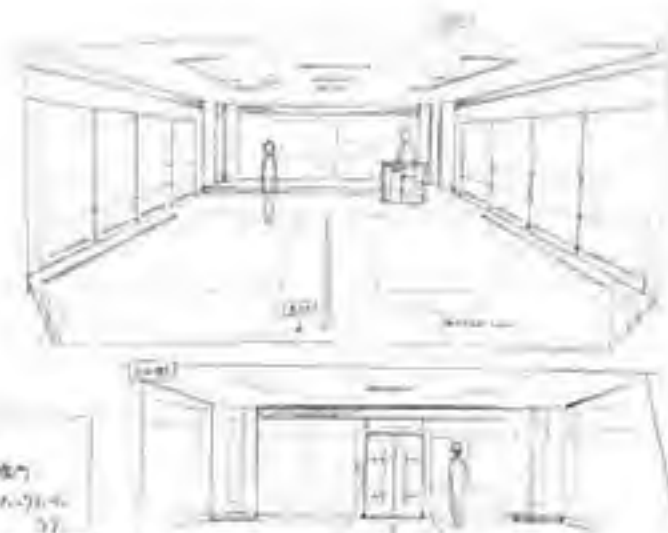
ブリッジで使用されているシート類。基部カバーなど以外は、基本共通の形状である。



ブリッジ正面。ブリッジ位置の変化と、アンテナの形状変化の様子。

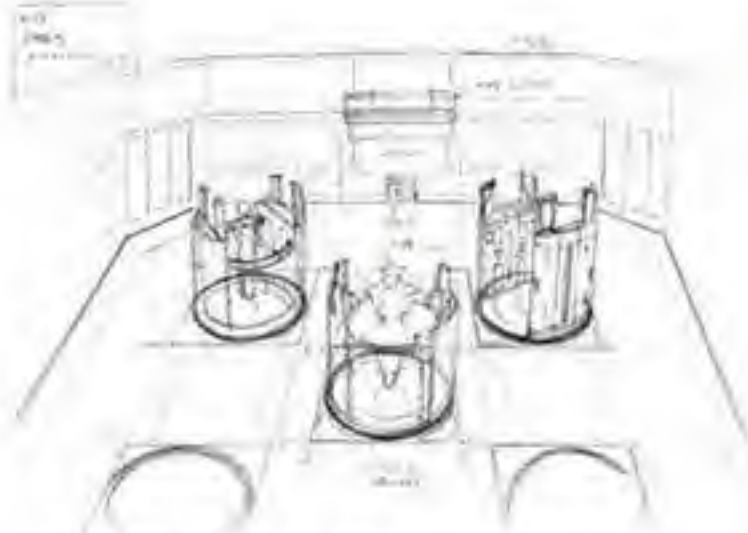
> パイロットラウンジ

パイロットの憩いの場。ドリンクサーバーがあり、宇宙を見ながらくつろぐことができる。



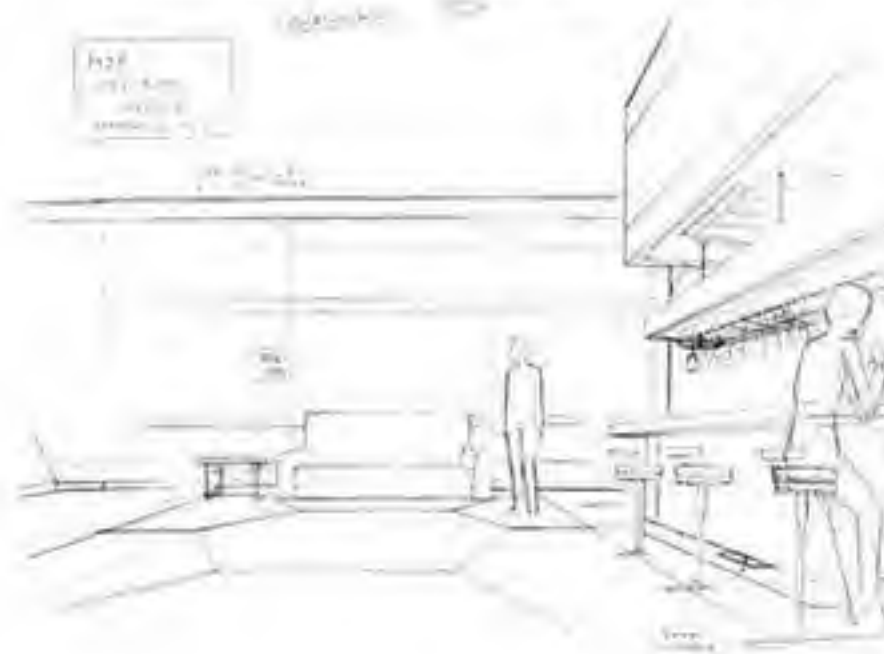
> ブリーフィングルーム

各種ミッションの説明が行われる。毎回スズカゼからラビッツへ作戦内容が通達された。



> メンテナンスルーム

アッシュ5機の同時整備が可能。ビット艦よりも充実した設備で、集中した整備が行える。



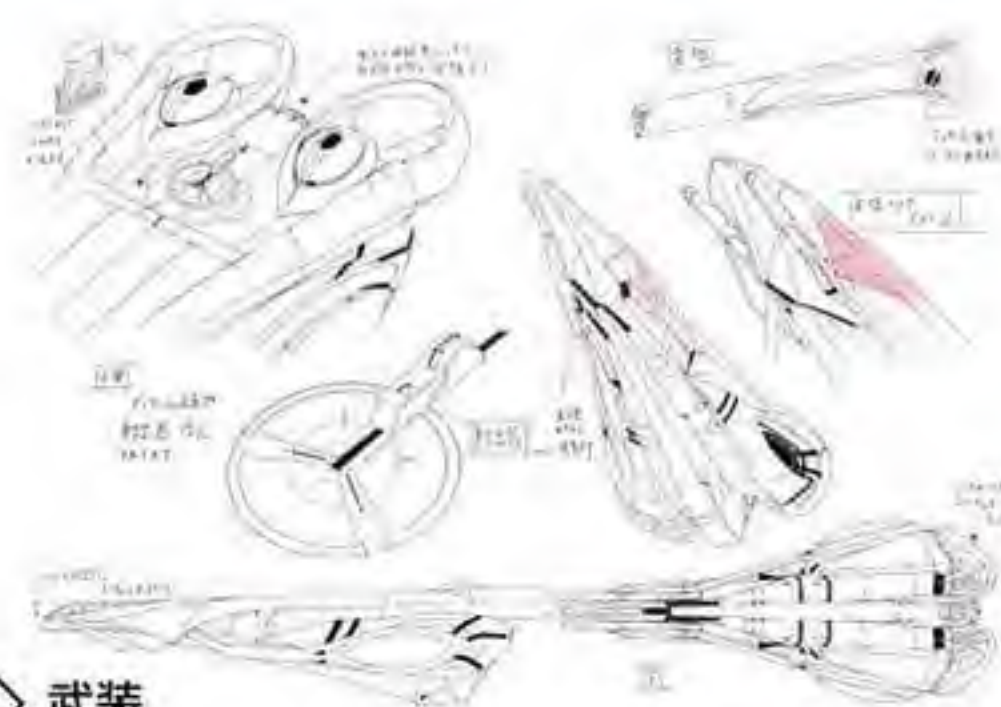
> レイカの部屋

カーベットでくつろぎの空間に。シンプルなインテリアで、冷蔵庫とビールケースがある。

> パイロット個室 (アサギ)

基本的に各部屋デザインは共通。アサギの部屋には、机にアロマキャンドルがある。

艦内



ピット艦

通常ピット艦

(レッド5、ブルー1、パープル2、ゴールド4)

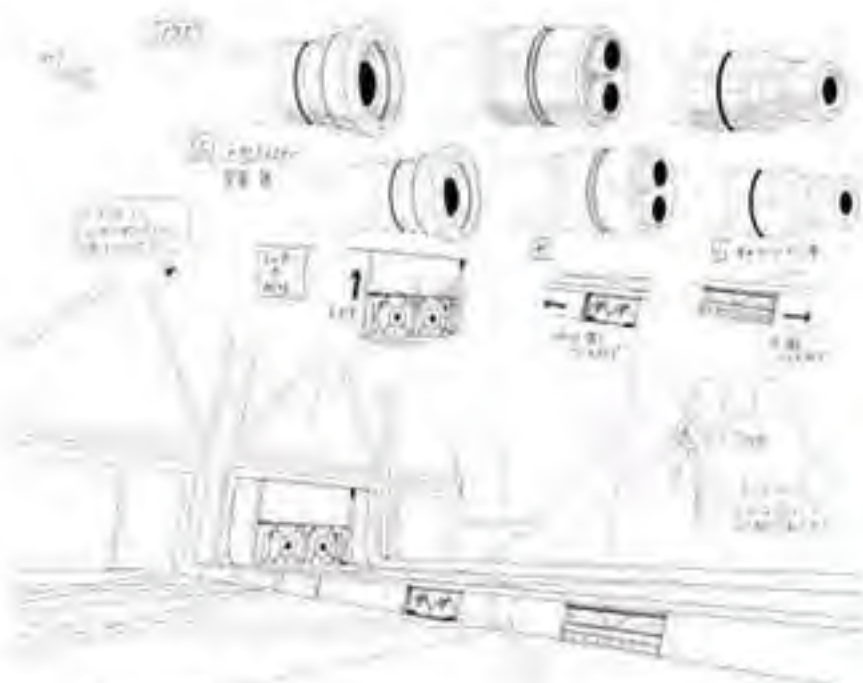
＞ 武装

前面に主砲×2、ミサイル発射口×4、後部に高射砲・ミサイル発射口×2を備える。



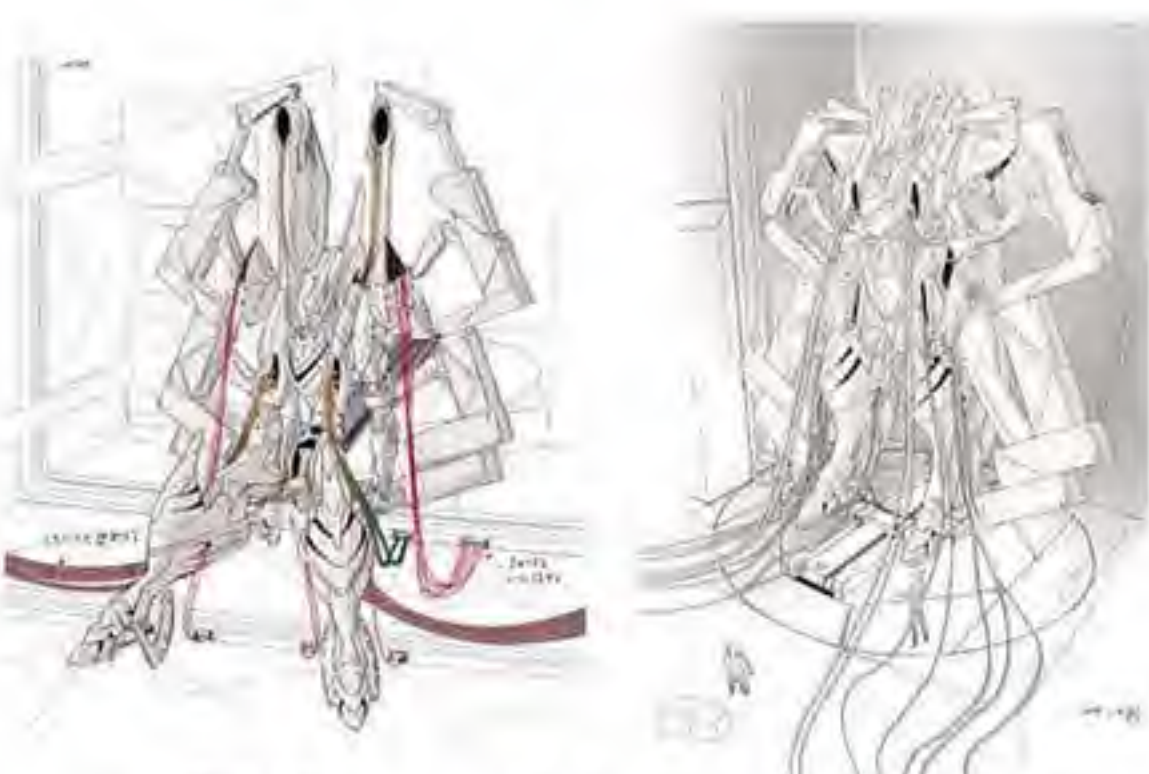
＞ 電磁射出機

アッシュ出撃用のハッチが展開し、そのまま電磁射出機になる。構造はローズ3が使用する射出機も同じ。



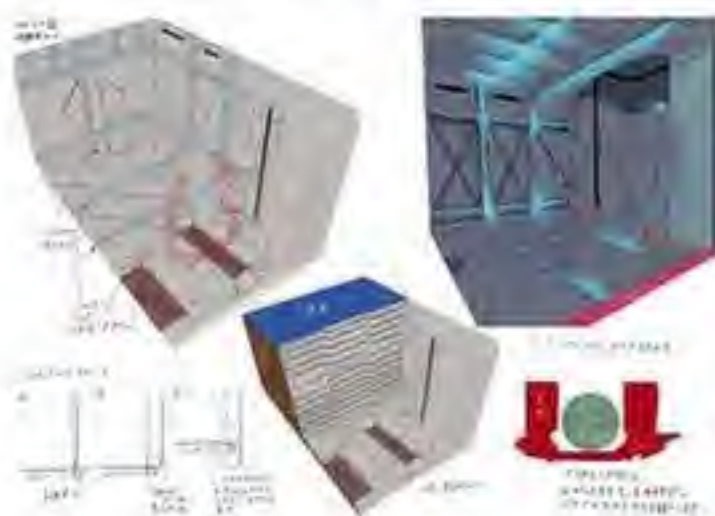
＞ ケーブル類

整備時に接続する各種ケーブル。冷却や充電、各種補給などのために接続される。



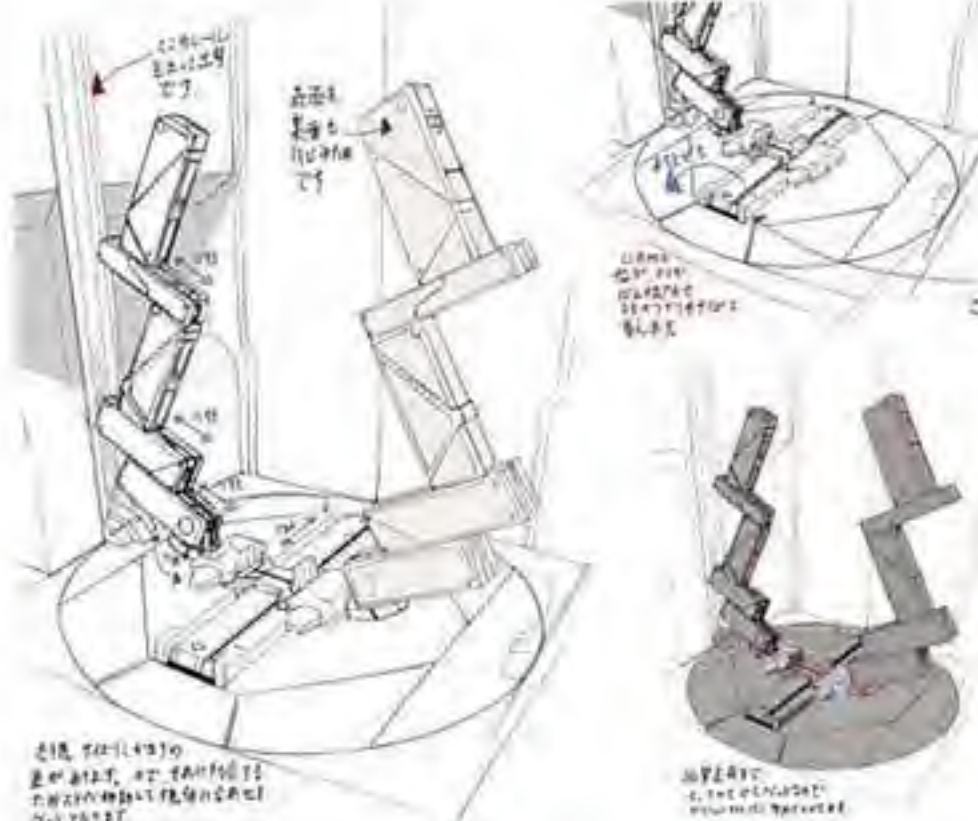
＞ 格納庫

メンテナンスペッドとアッシュ各機の武装やメンテナンスパーツを備え、前線での運用にも対応。



＞ メンテナン ス ベッド

アッシュ共通のメンテナンスペッド。両サイドからアッシュを保持して、各種整備を行う。

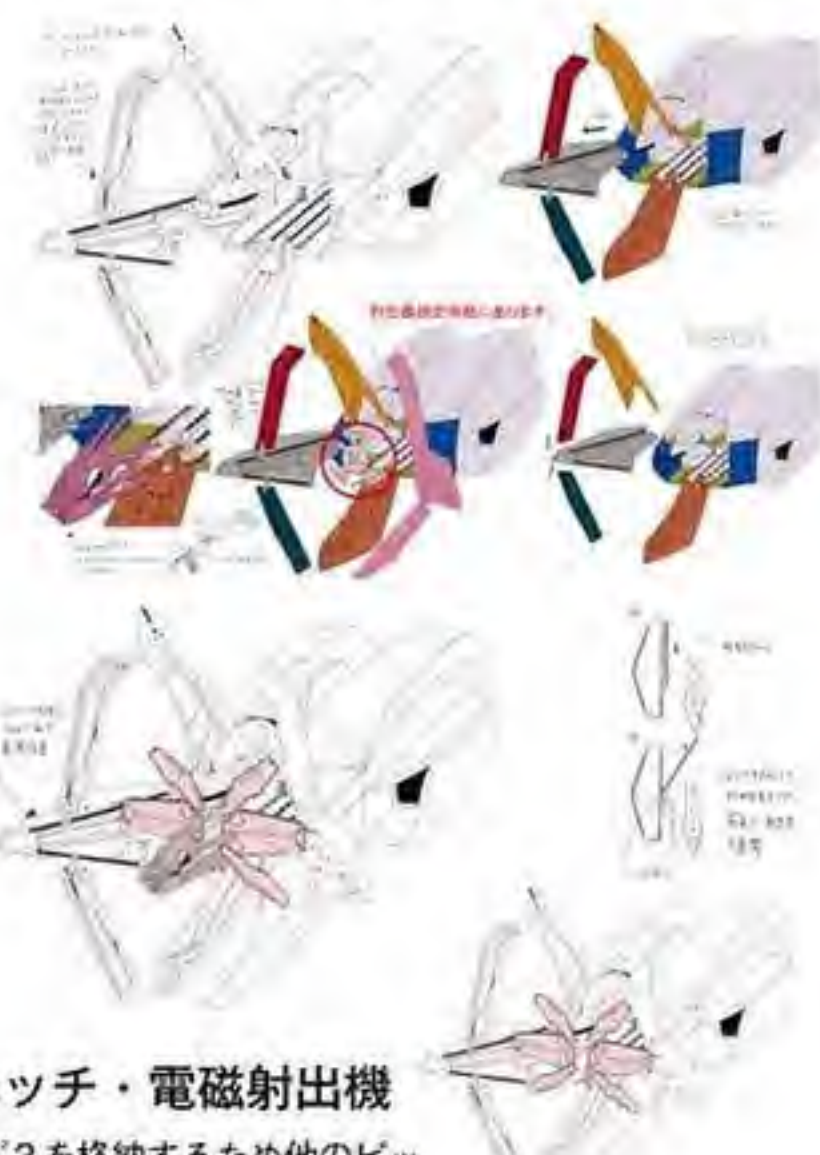
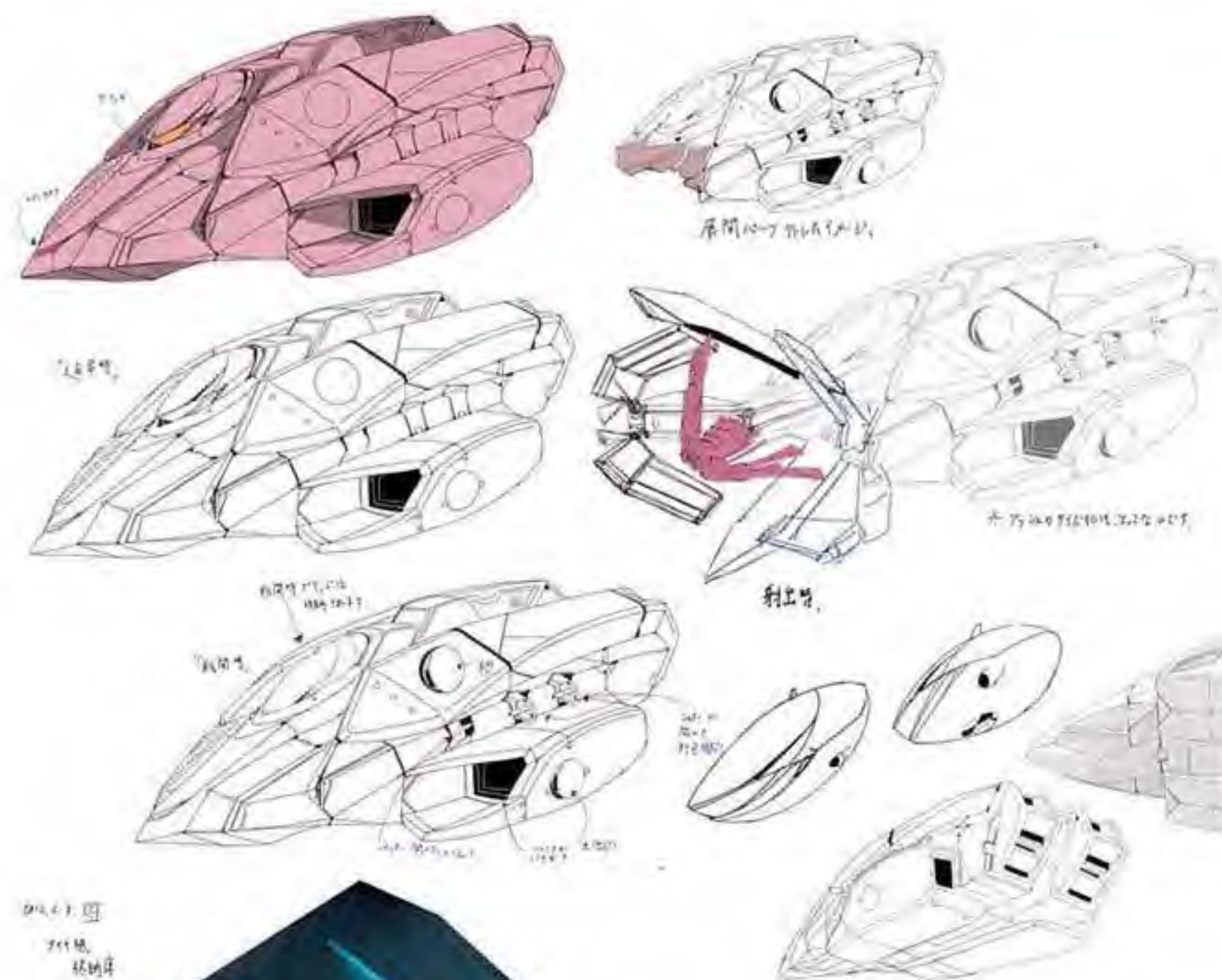


＞ アッシュ 格納パターン

機体の形状が異なるアッシュに合わせ、複数の固定パターンを持つ。アッシュの姿勢に合わせても対応可能。



ローズ3ピット艦

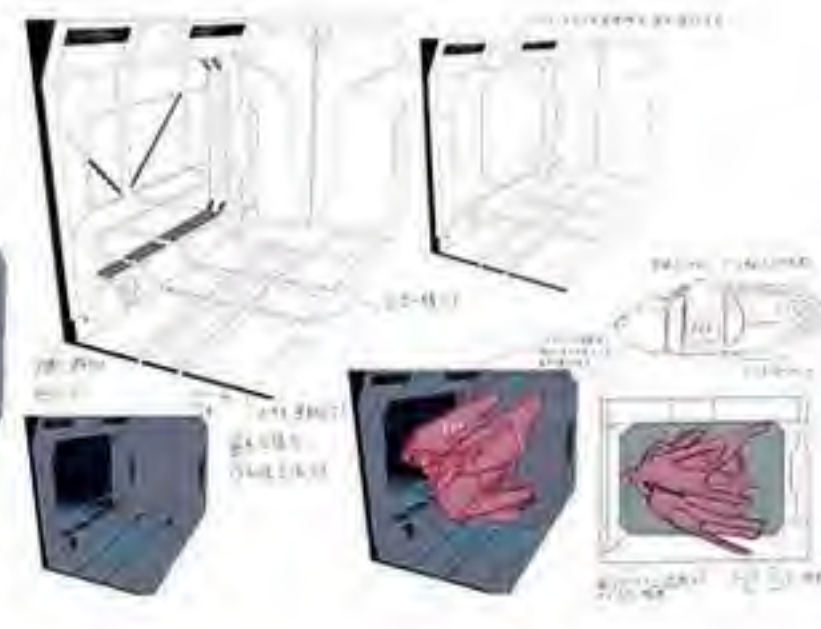
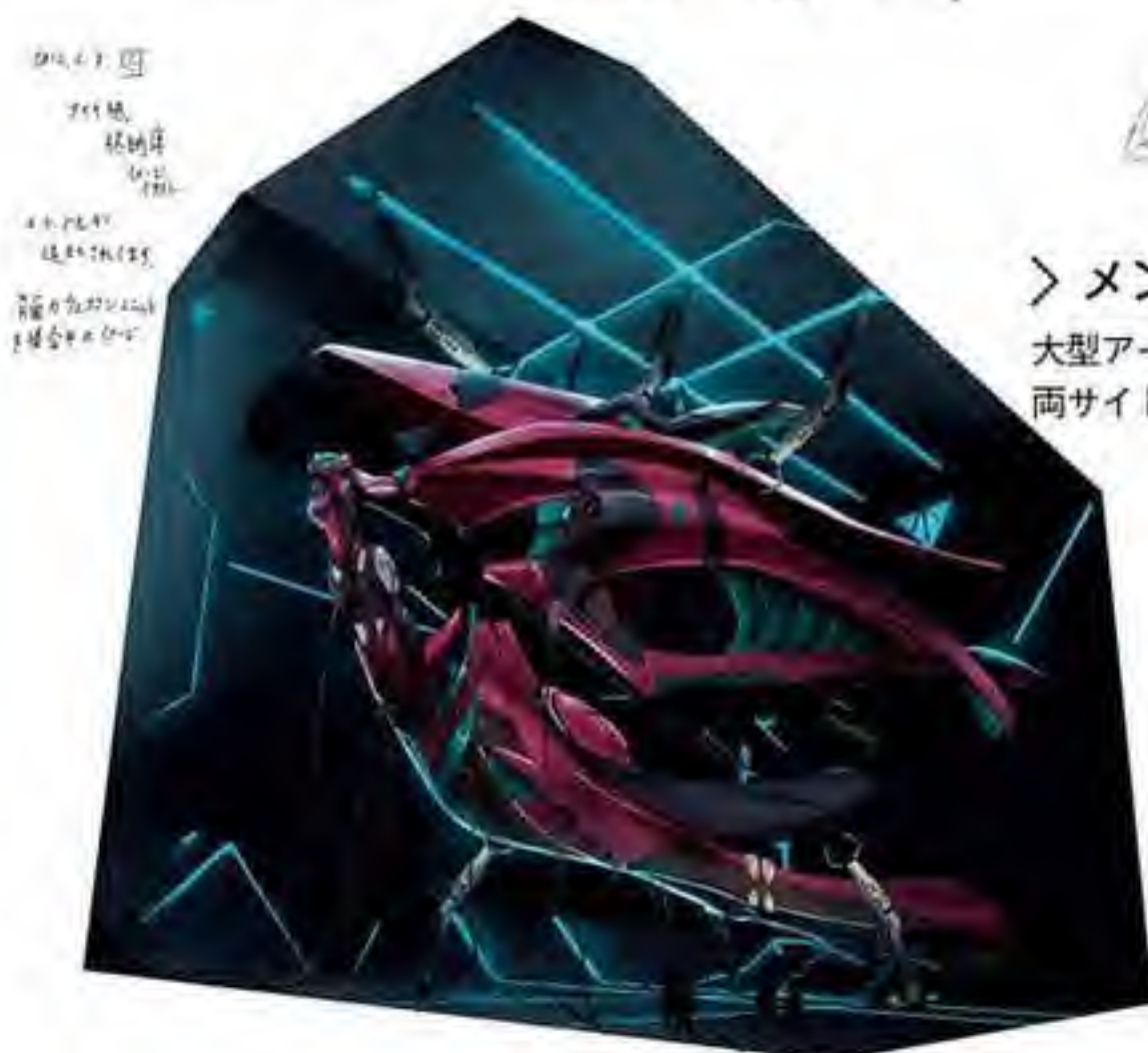


ハッチ・電磁射出機

ローズ3を格納するため他のピット艦と形状が異なり、アッシュ発進時は前面ハッチが展開する。

メンテナンスベッド

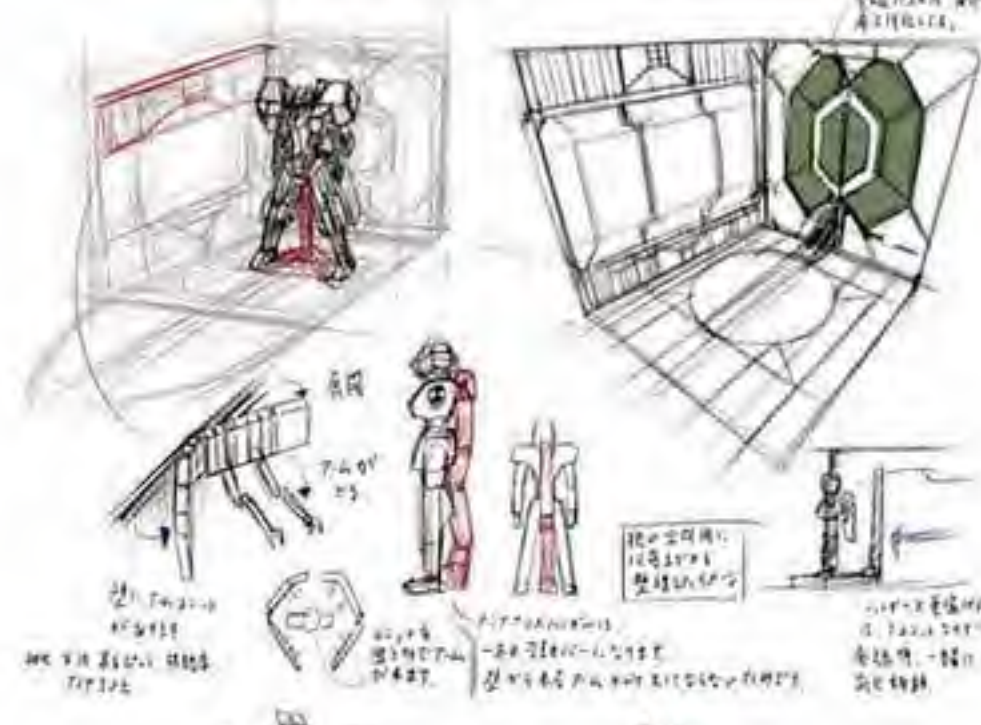
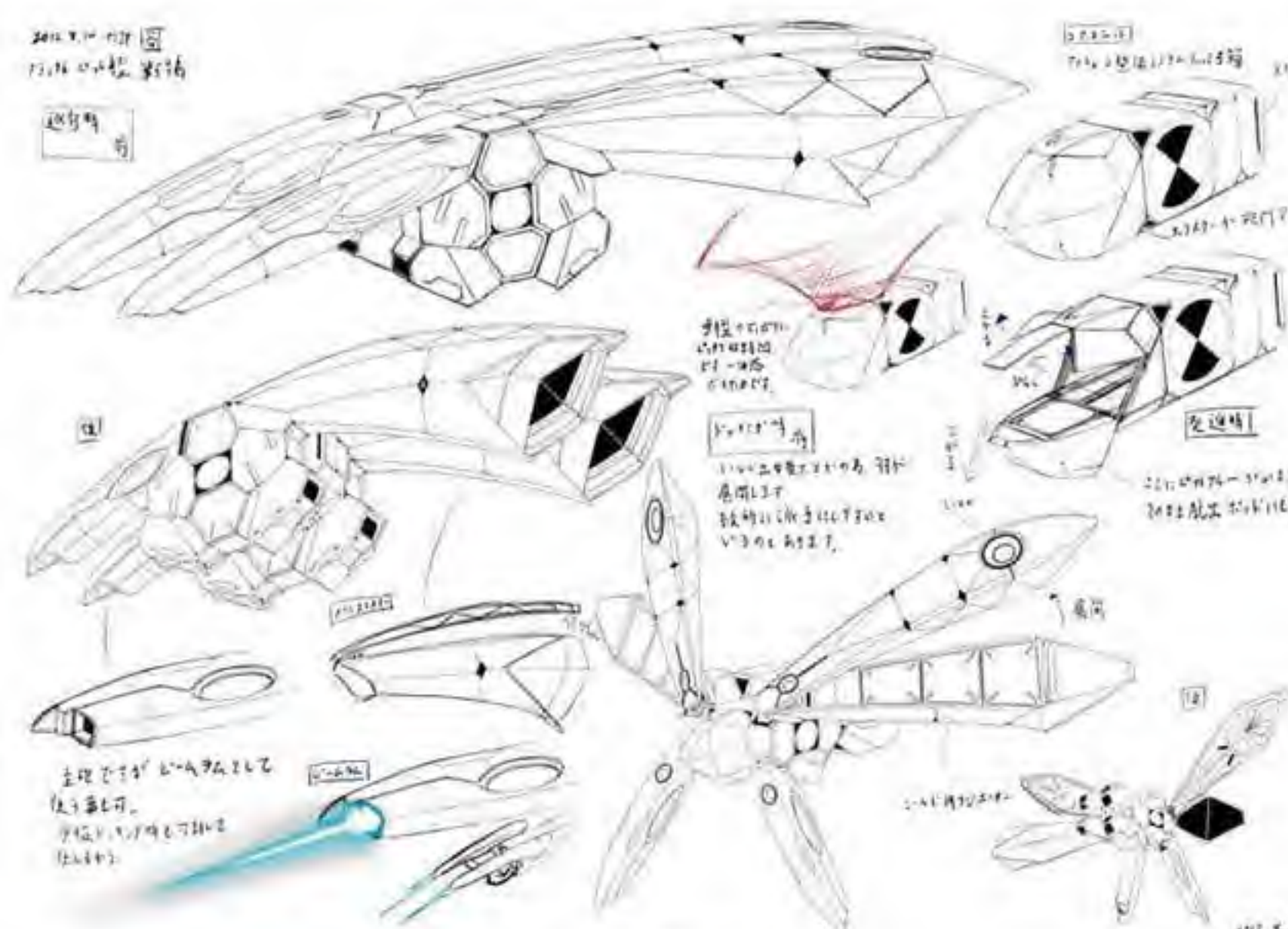
大型アームで固定され、各種整備が行われる。両サイドの格納庫には武装が保管される。



ブラック6ピット艦

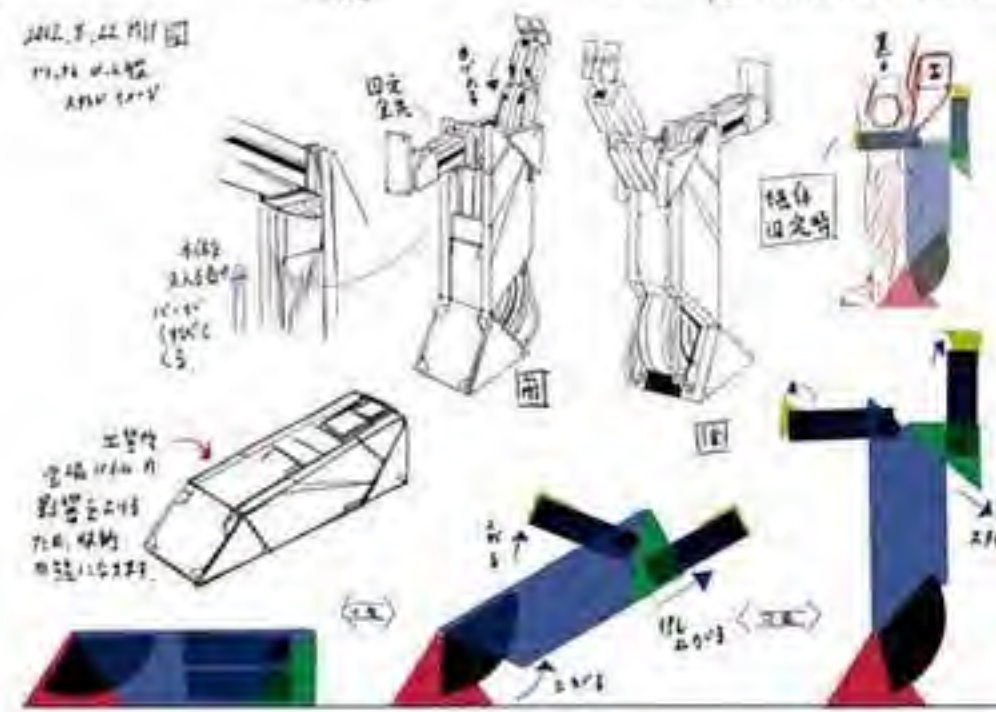
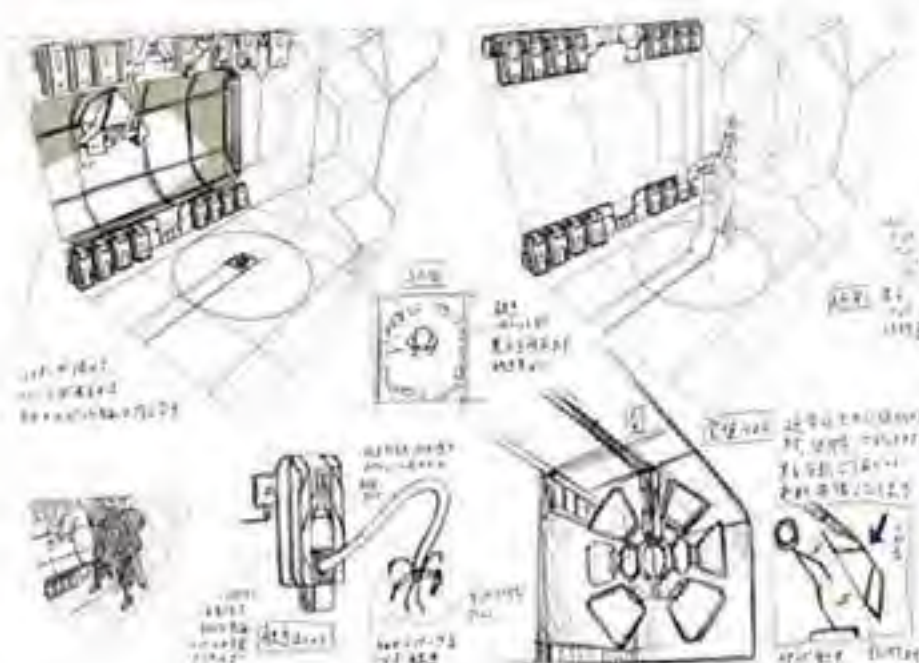
メンテナンスベッド

オートマチック化された整備システム。両サイドの扉から武装やパーツが運ばれてくる。

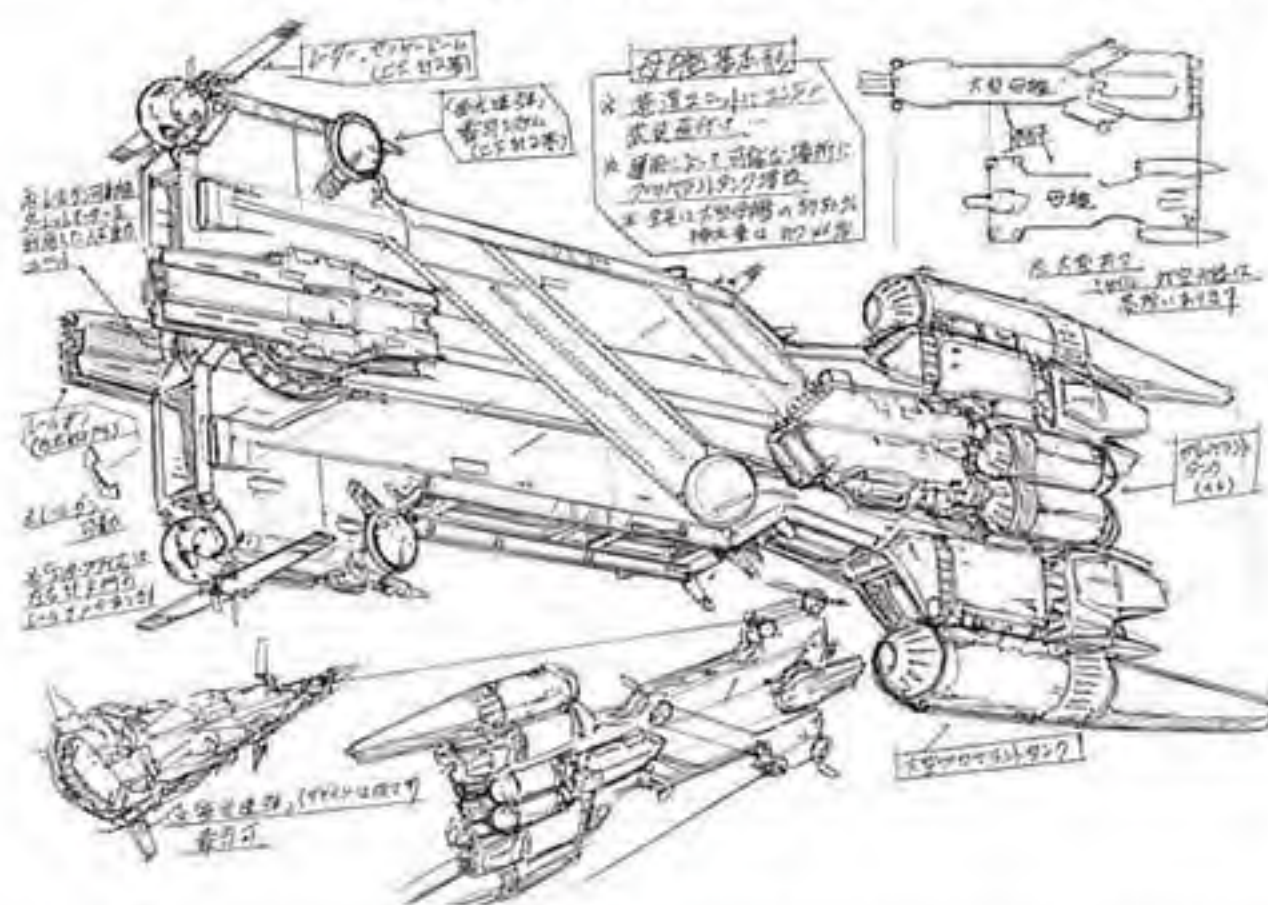


電磁射出機

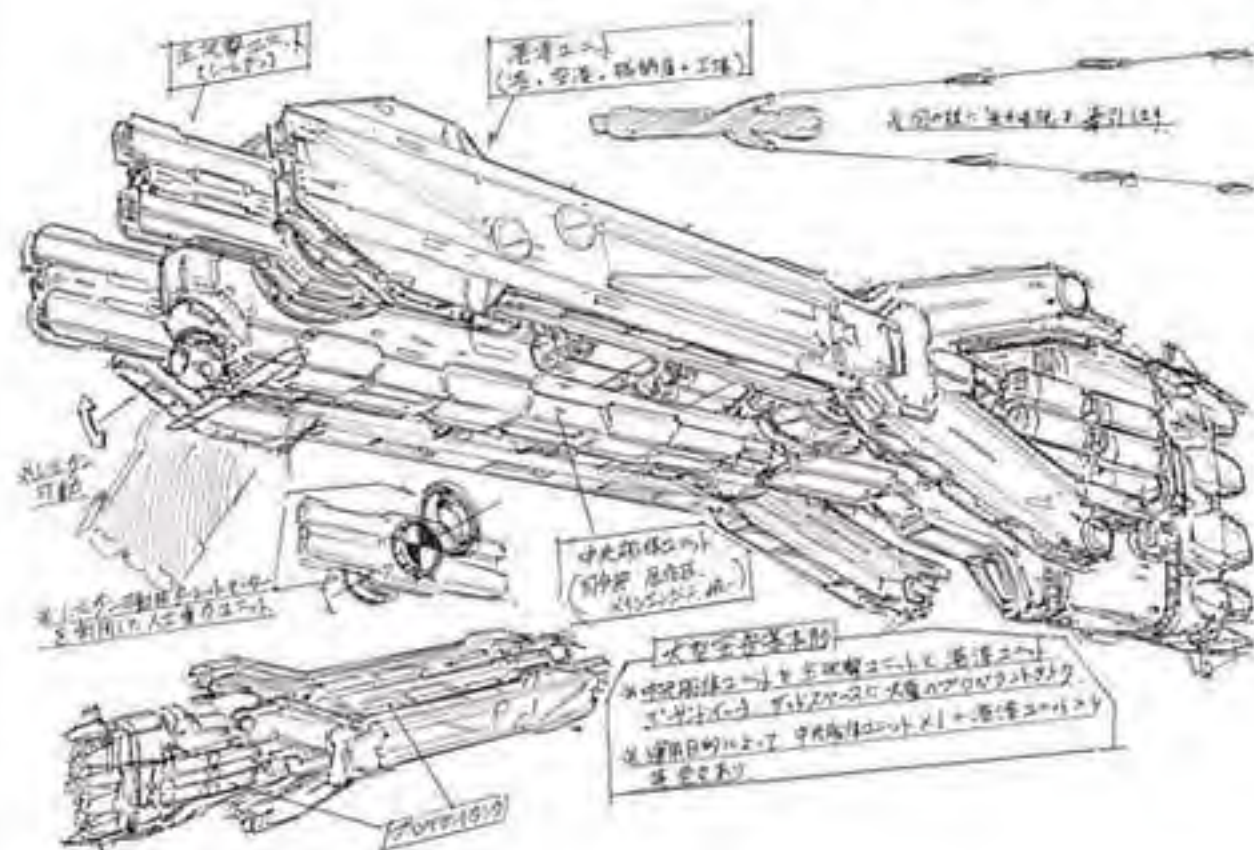
通常は天井部に装備され、発進時にブラック6の背面に回り、出撃準備完了となる。



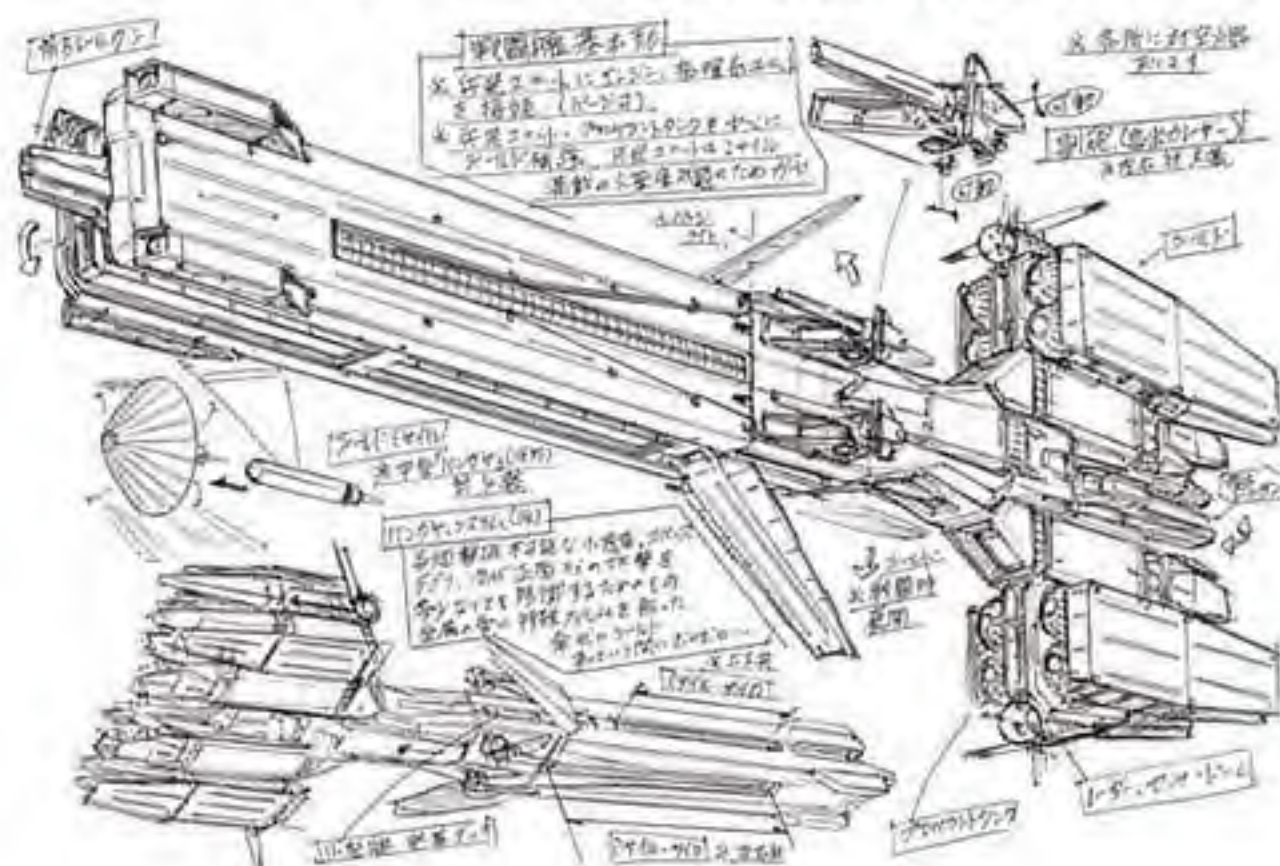
GDF標準戦闘母艦 (CSV)



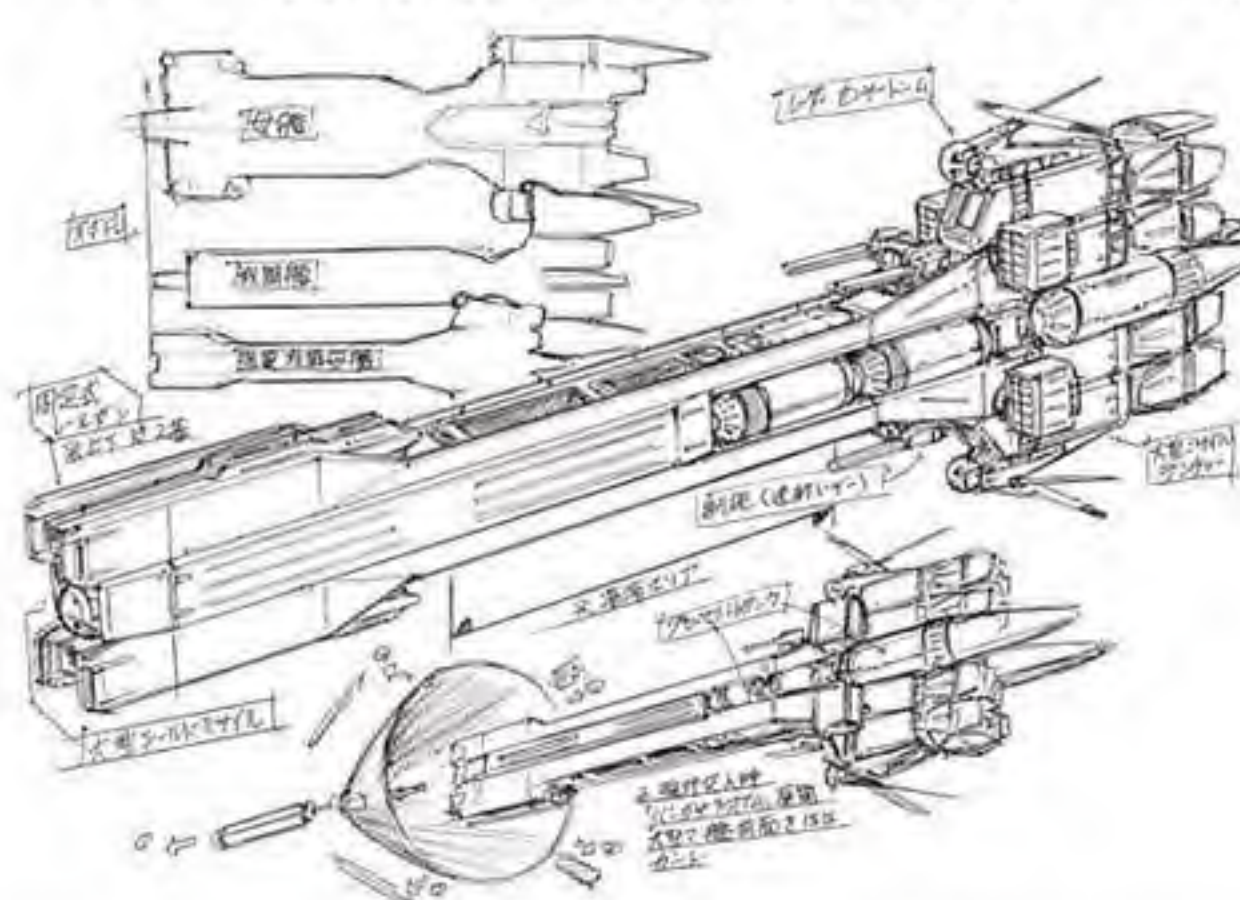
GDF大型母艦 (CS)



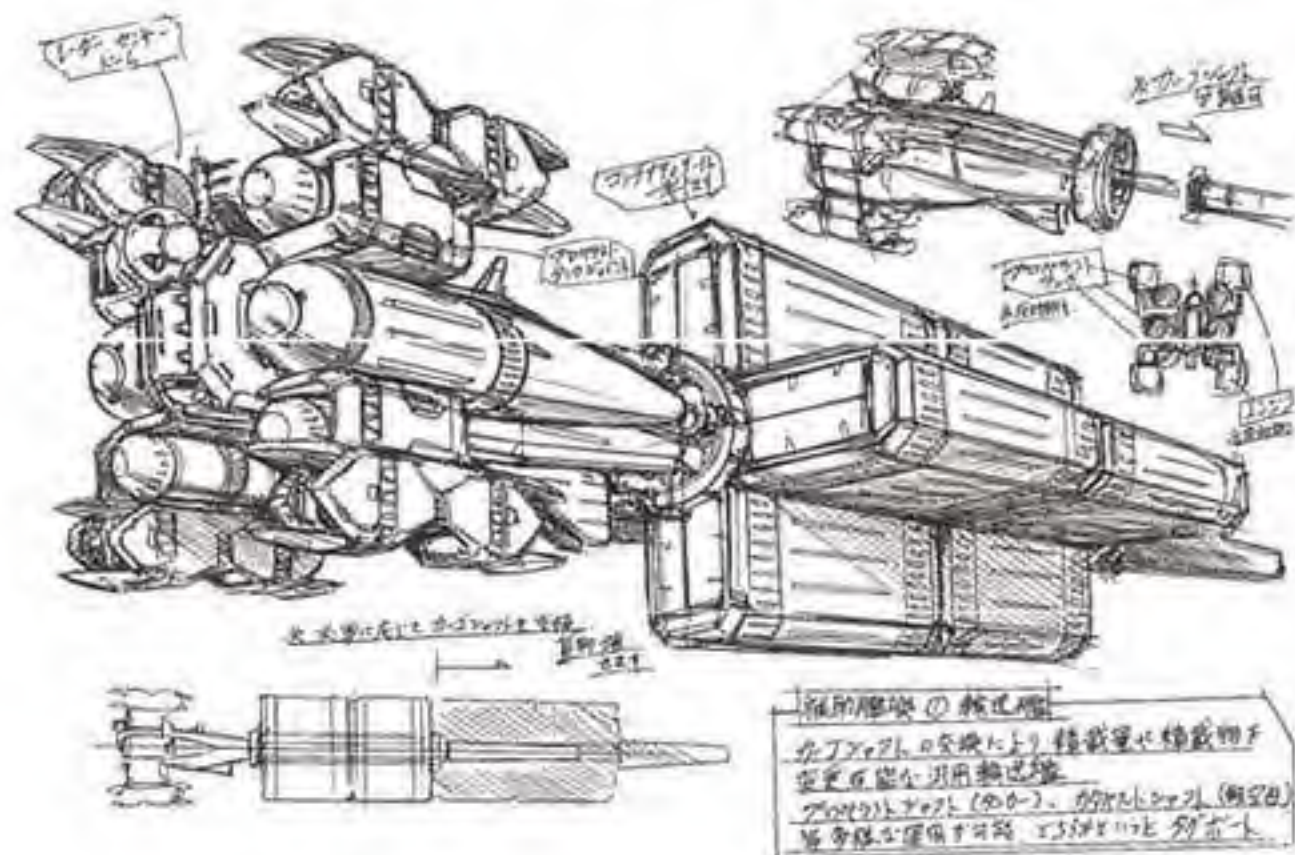
GDF標準戦闘艦 (BB)



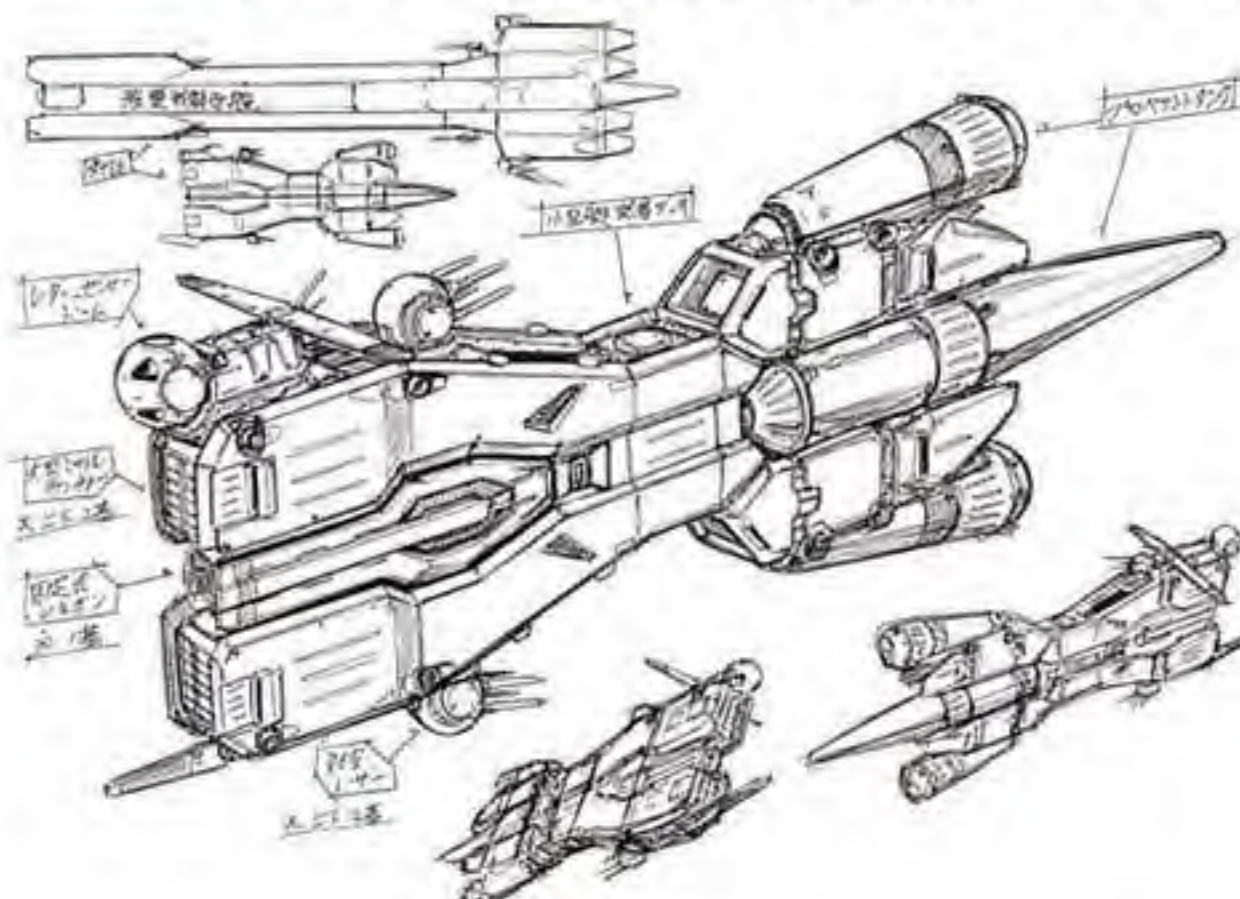
GDF標準強襲戦闘母艦 (AVS)



GDF汎用輸送艦



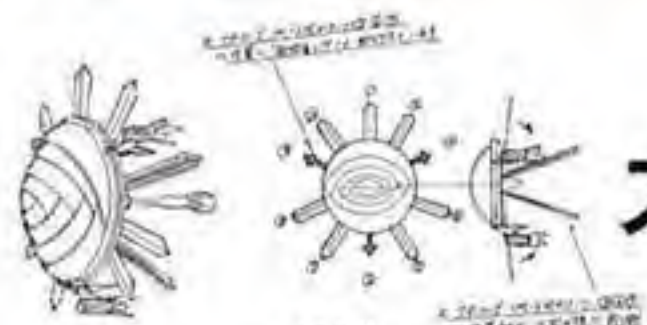
GDF標準護衛艦 (CCS)



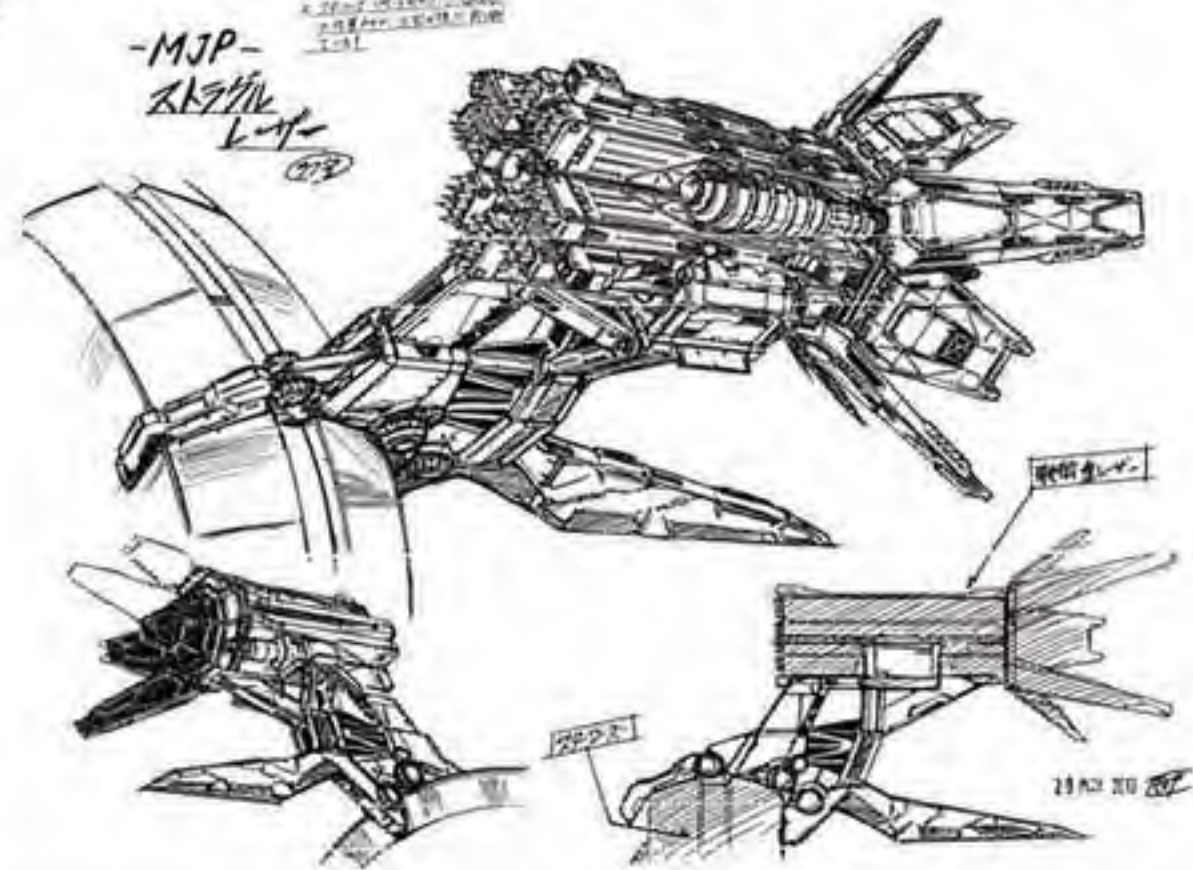
森木靖泰解説

鈴木さんが作ったリストを元に、それぞれの艦種をデザインしました。基本は板でモジュールを挟むという構造で、新しいテクノロジーができれば、余剰スペースに搭載していく。艦船は運用期間が長いので、大型艦になると一世紀ぐらい使われているというイメージでデザインしています。先端部にレーザガンを挟んでいるタイプは、ターレットを回すモーターを利用して、人口重力区画を作っているイメージですね。極力被弾率を下げるために、正面投影面積を小さくしているんですが、そのほかには番傘システムというのをつけています。使い捨てのシールドを傘のように打ち出して、防衛するシステムです。

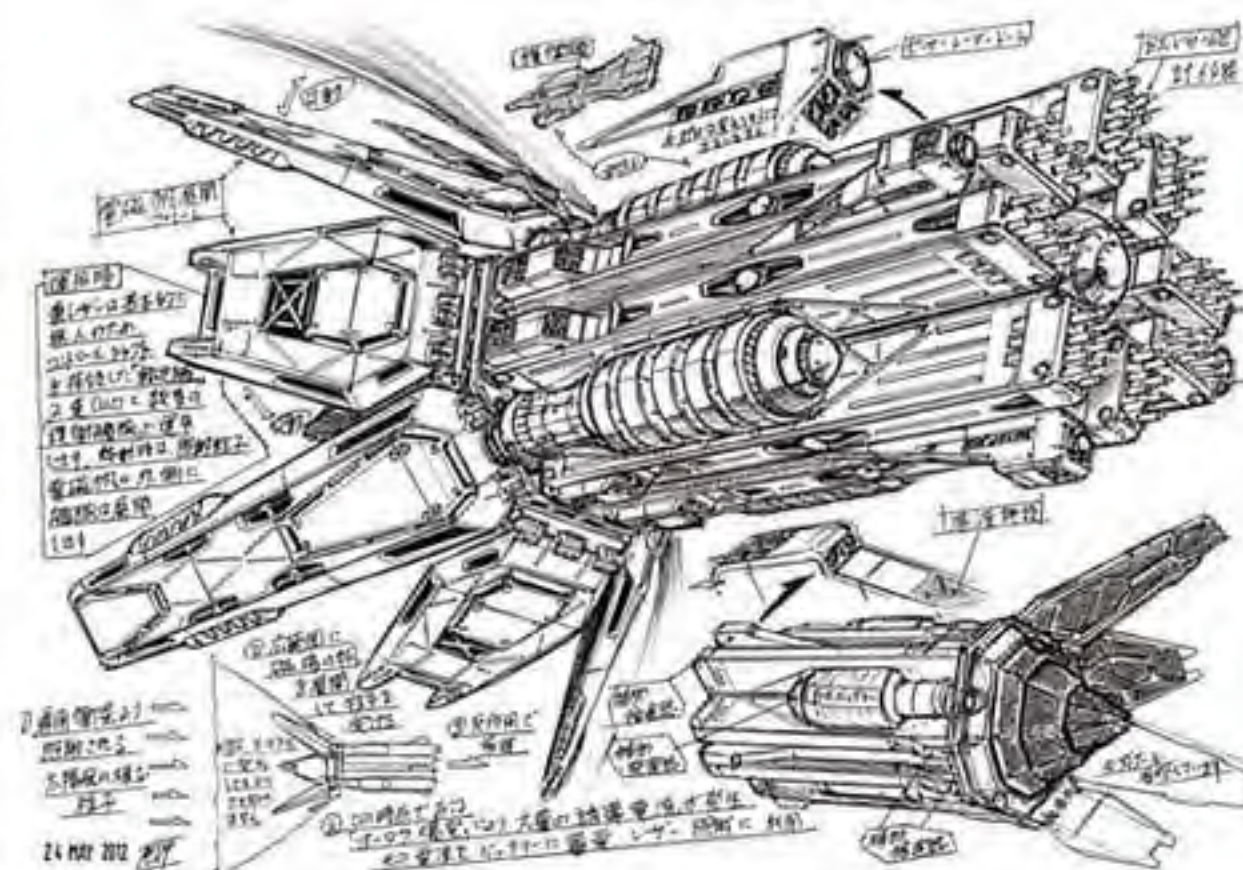
戦術重レーザーなどは相当電力を食うのが予想できたので、ソーラーヨットのイメージというか、太陽風を受けて、オーロラ爆発を起こし、そこから電気を作るという構造を考えました。レーザーといっても、筒だとかちょっと一般的すぎるので、何十本も密集させるようなスタイルにしていますね。電磁波もあるので、設定画には周辺の艦艇の位置にも気を付けるようにと、注意書きもつけています。



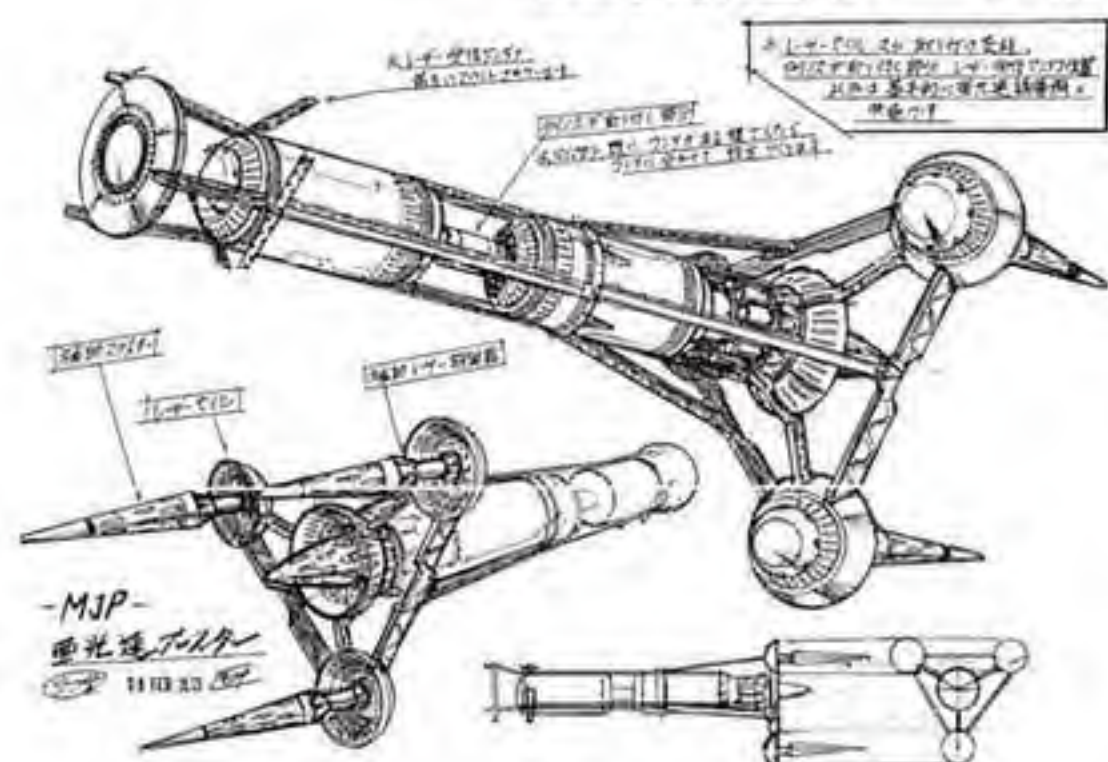
ストラグルレーザー



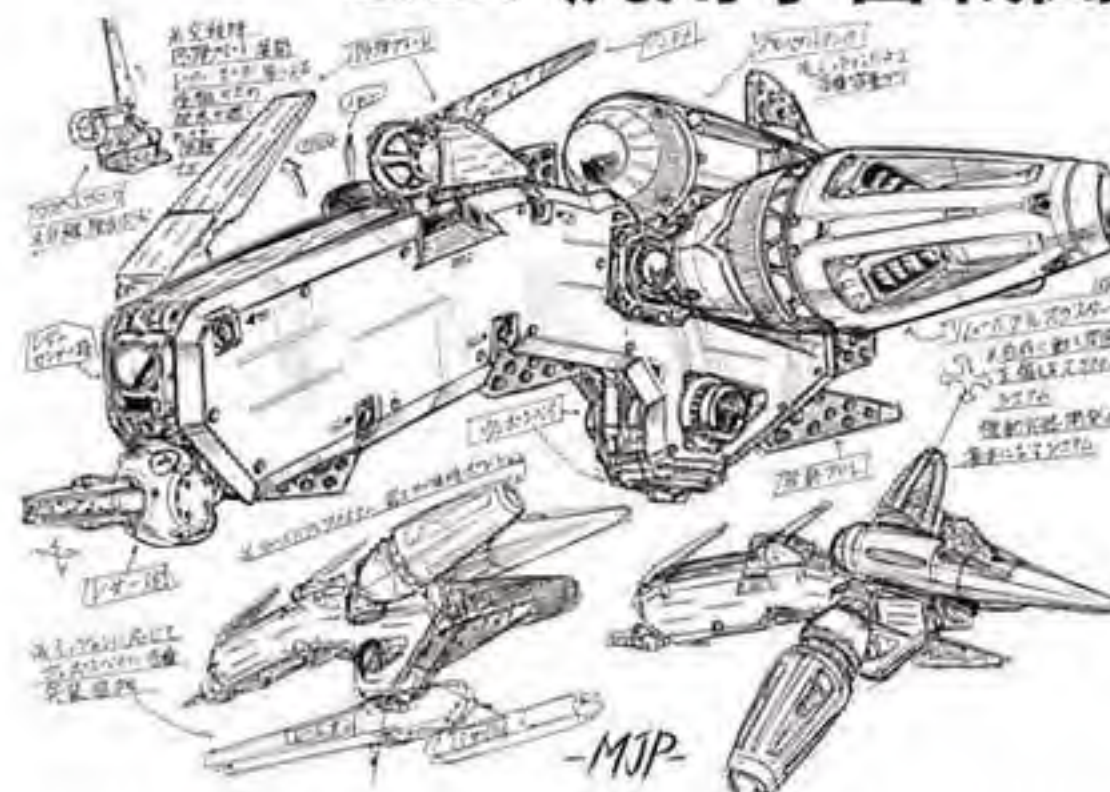
戦術重レーザー



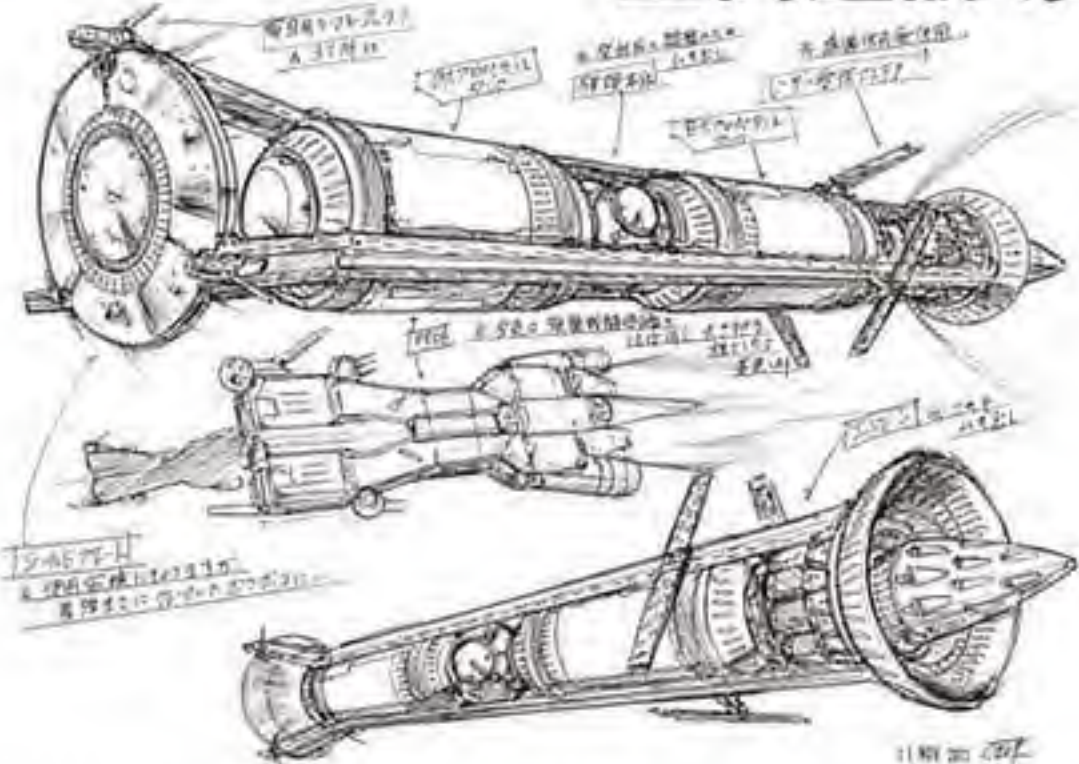
亜高速ブースター



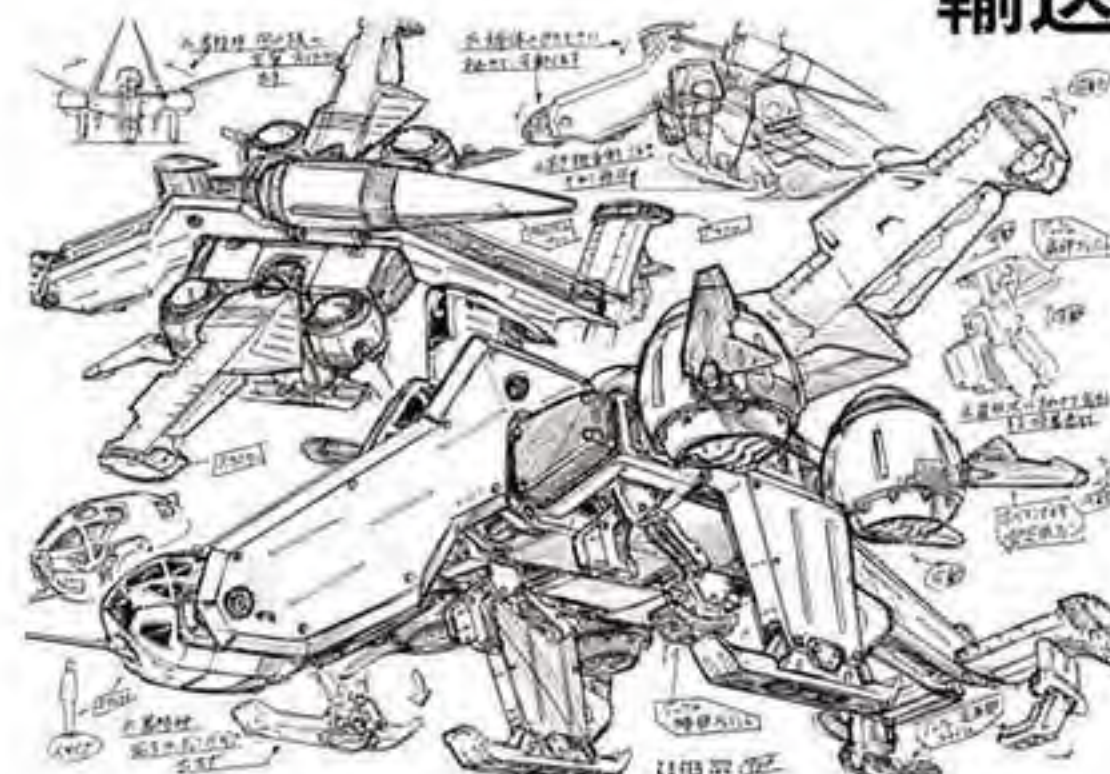
GDF汎用宇宙戦闘機



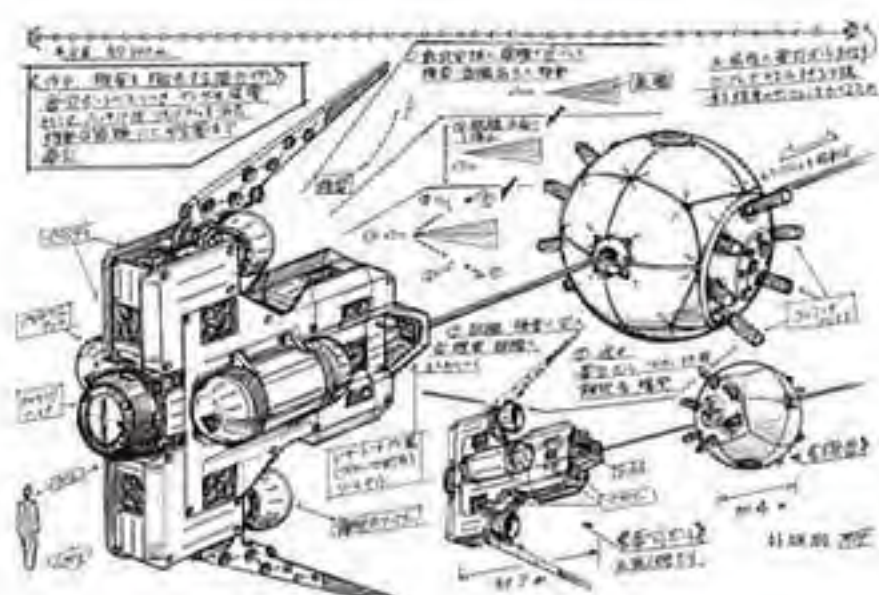
亜高速誘導弾



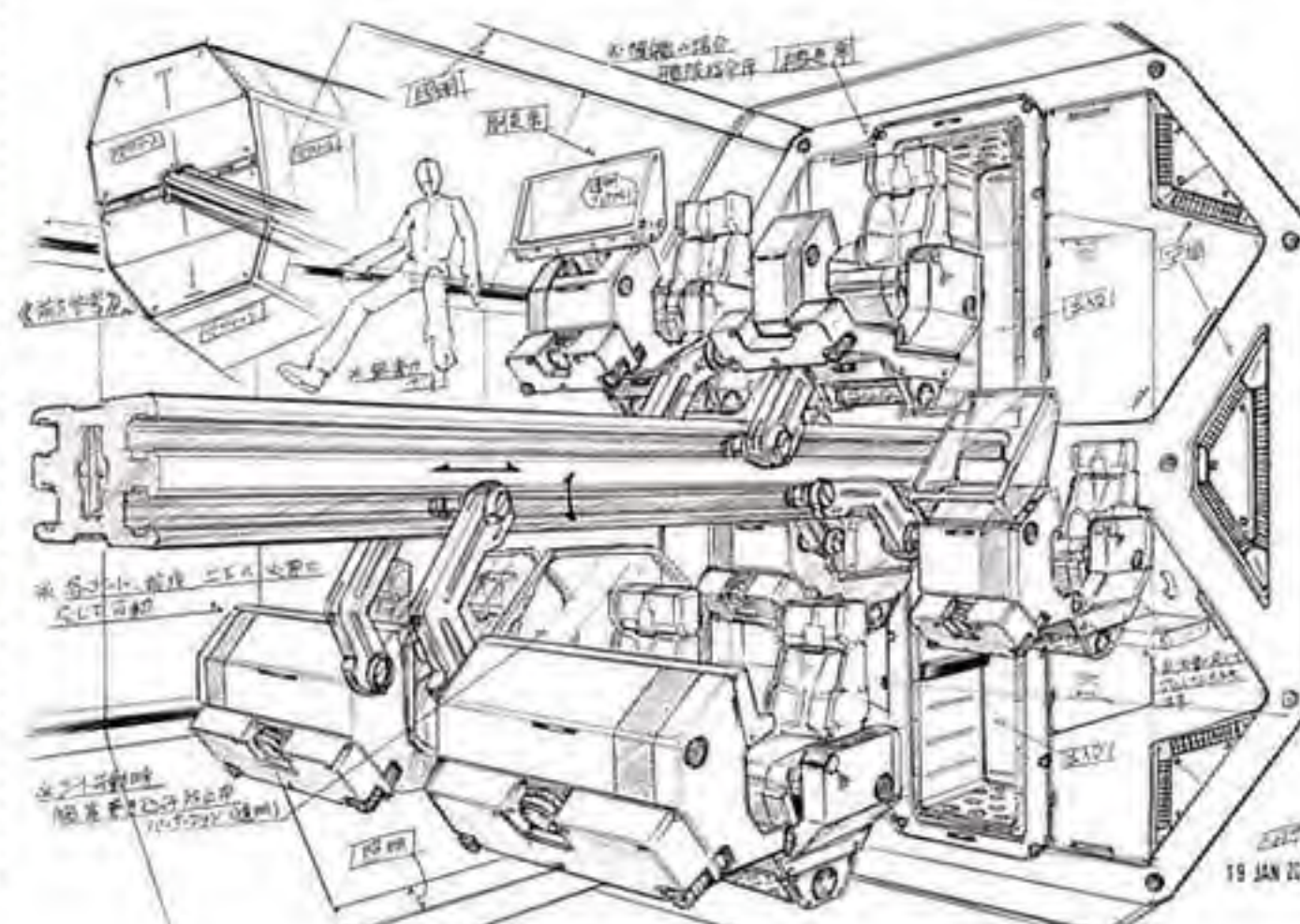
輸送機



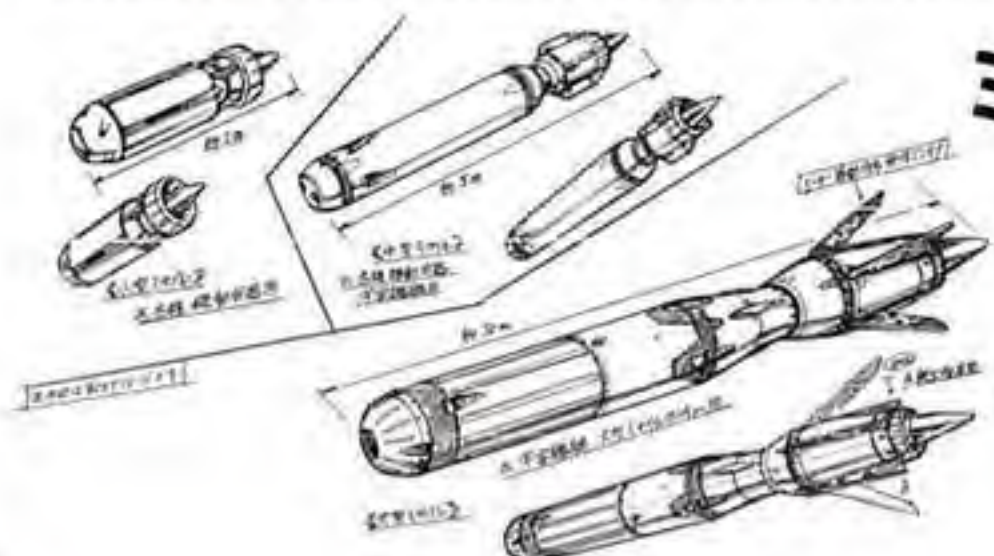
推進機雷



ブリッジ



ミサイル

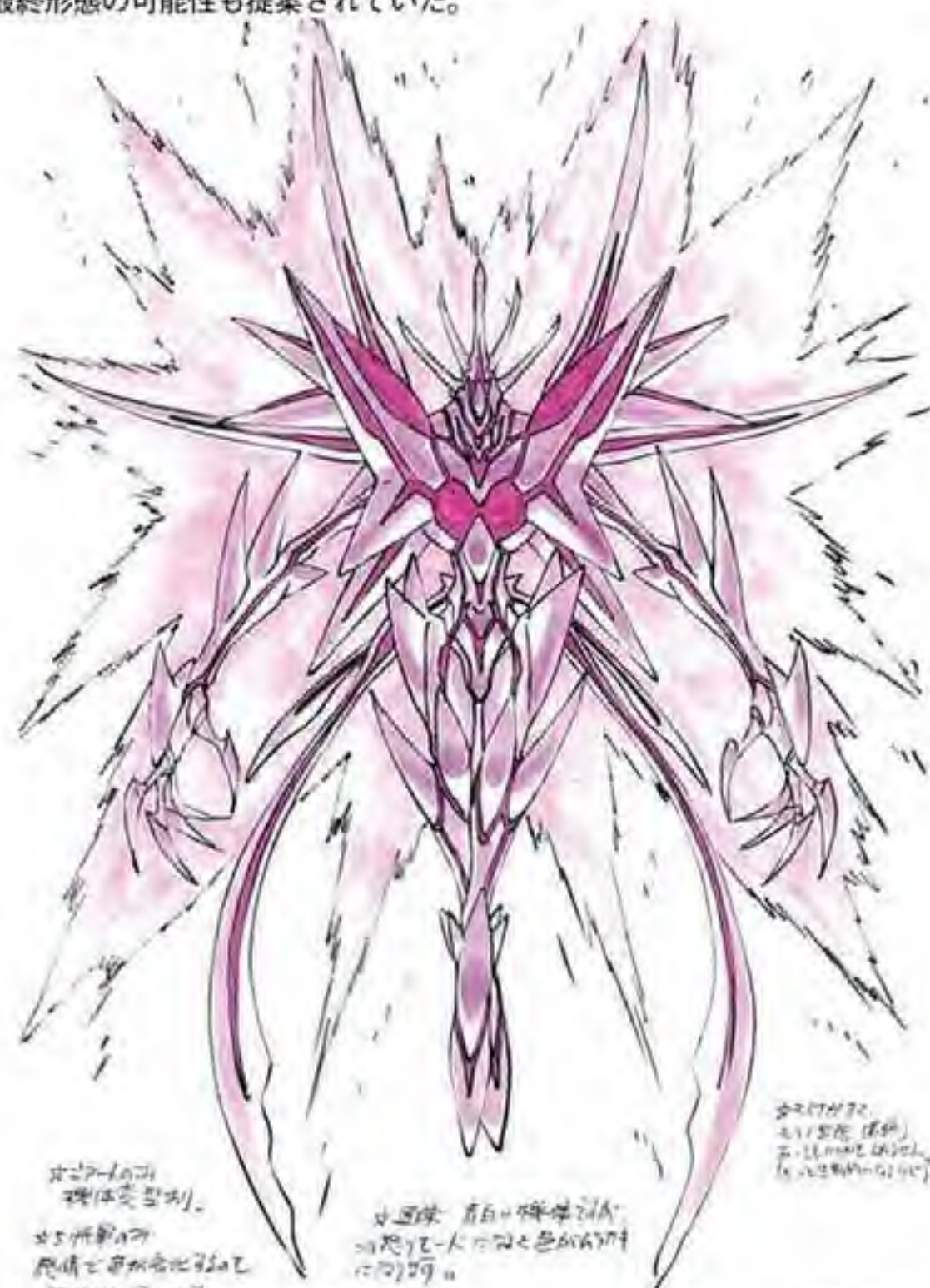


ジアート機



＞ オーバードモード

ジアートの覚醒に呼応した形態。より生物的な最終形態の可能性も提案されていた。

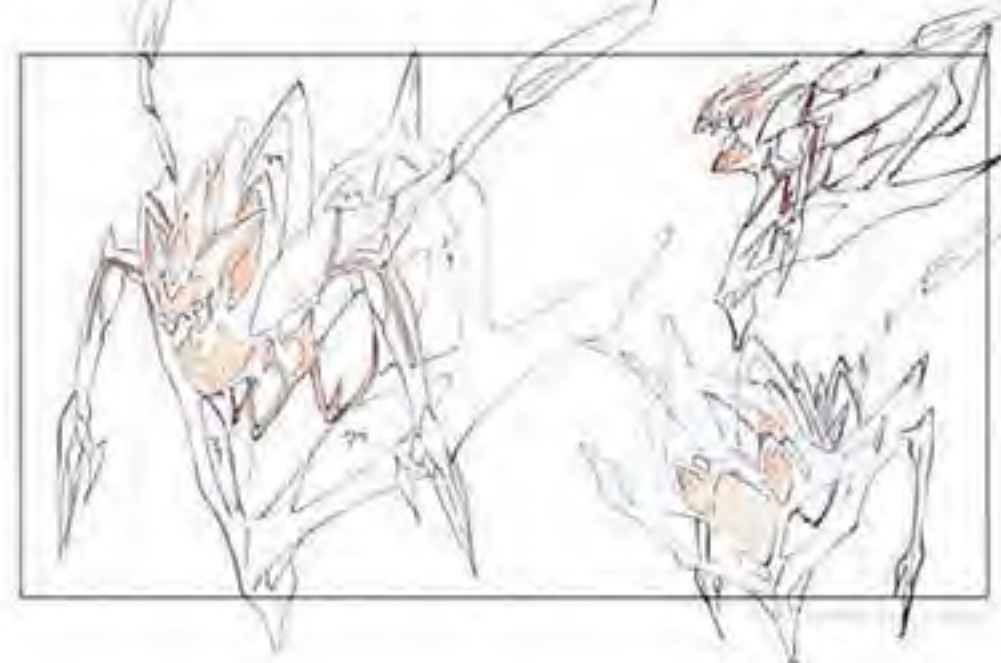
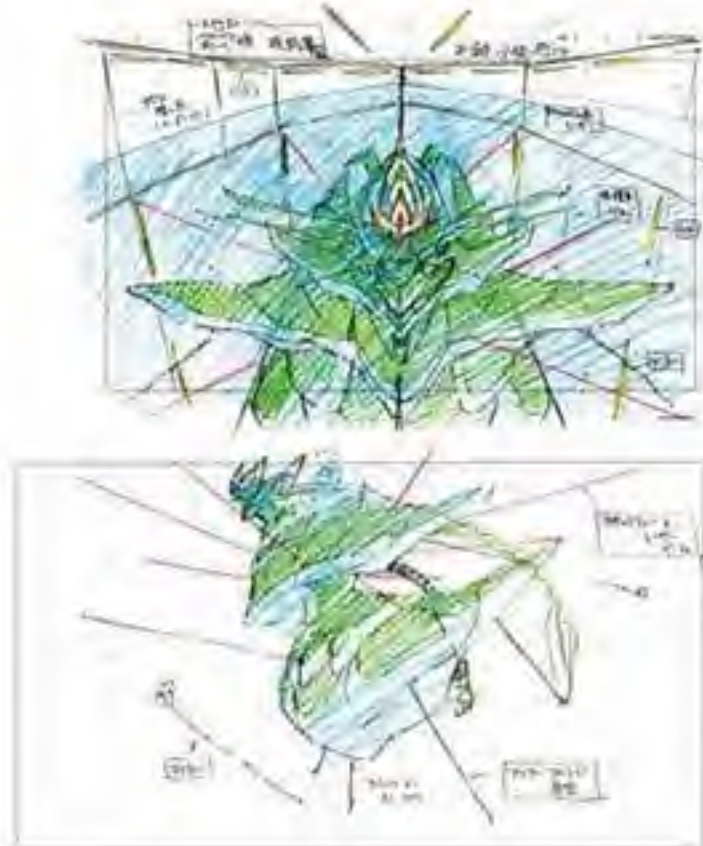


渡辺浩二解説

「主人公と戦うライバル」というかつこよさを意識しました。そのため生物的表現を入れるというウルガルのコンセプトの中では異質な存在です。無骨さありませんし、純粋なウルガル観とは違いますね。色が白なのは、悪の中の正義をイメージしました。モードチェンジは監督からのオーダーで、トゲトゲしくなる……という方向性です。武器として剣を持っているのも違いますね。これは固い感じではなく、やわらかい剣というイメージで描いています。

ダニール機

テオーリア機



ドルガナ機



レガトウスの機体は、キャラクターを見ていない状態で、純粹に並んだときの収まりがいい形でデザインしました。あとで機体ごとに、将軍が振り分けられた感じです。クレイン機は5体が並んだとき、左右どちらかに置きたかったので非対称。ドルガナ機は、中央後方に置くイメージでした。ドルガナ機はイメージどおりの将軍が乗ってくれました。

クレイン機



渡辺浩二解説

> 強化型

尾や腕といったパーツに遺伝子的な反映が見られる。強化型では、さらに生物的形状に。

渡辺浩二解説

監督からのオーダーはなく、自由にデザインしていいという感じでした。完全に人型から離れようという意識でした。テオリアのイメージとは違う不気味な形状ですが、そこは内なるものの発露といえます。DNAが作用してあのような形になっているという感じで、キャラクターのイメージとは逆方向でデザインしています。ダニール機と2体が合体するのは、監督に相談せずに決めました(笑)。もともと合体した状態からのシルエットラインで、2体の大きさやデザインを決めたんです。



> 合体形態

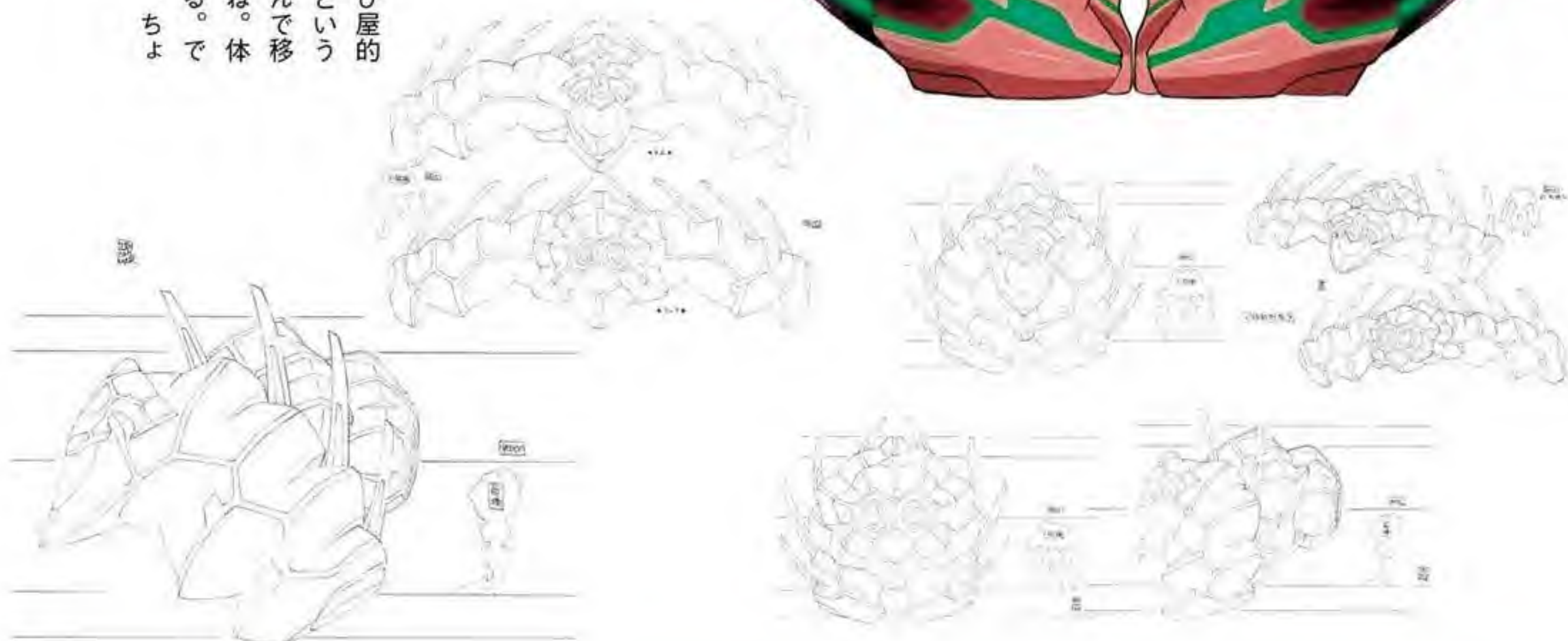
もともと合体を想定した形態が基本。テオリアと、彼女のために存在するダニールの関係を表している。

ラダ機



渡辺浩二解説

デザイン当初はみんなの運び屋的な存在で、とても大きな機体という意識でした。ウルガル機を運んで移動するような輸送タイプですね。体を広げて、後方に待機している。でも前面に出て戦っていたので、ちょっと驚きました（笑）。

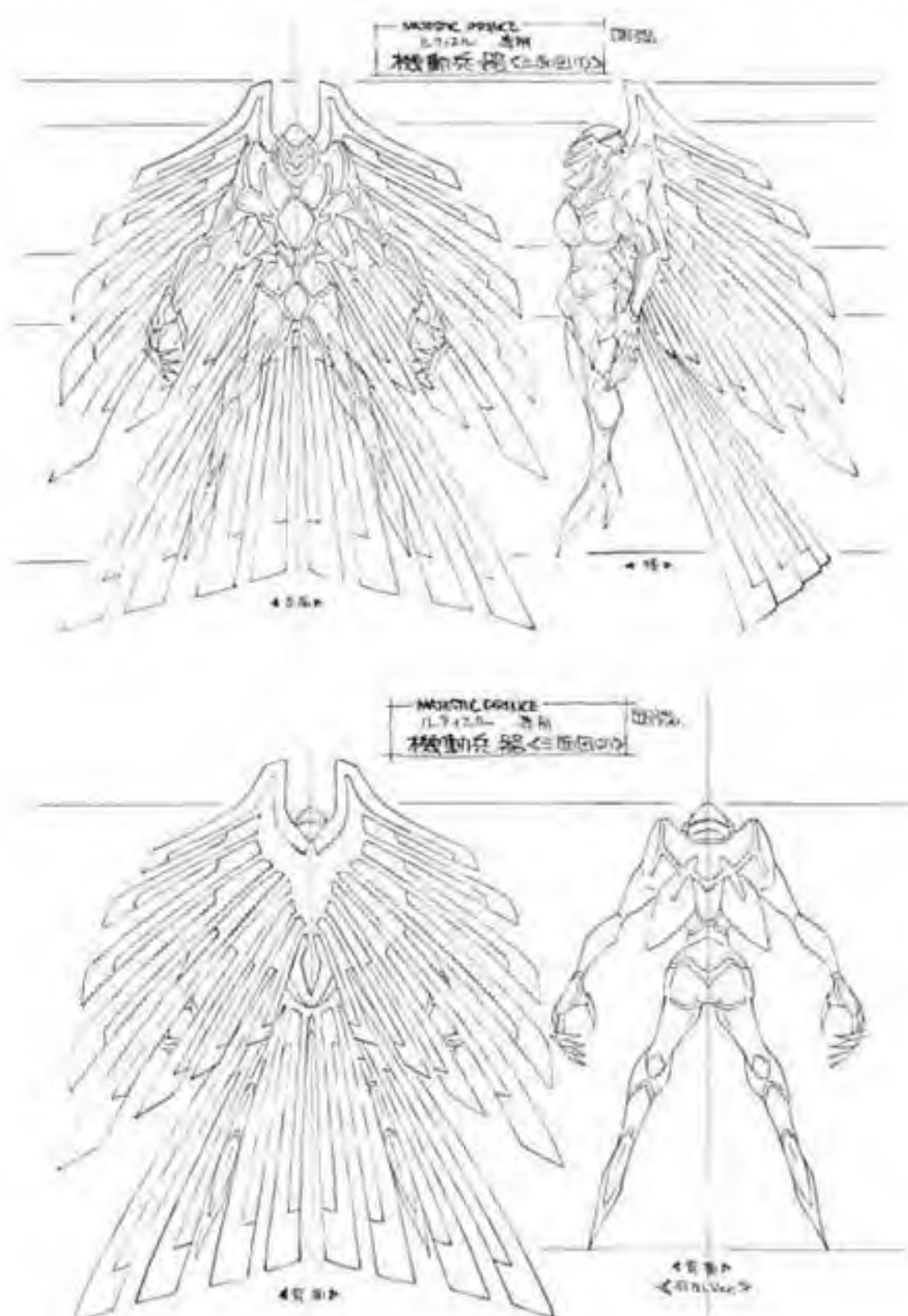


ルティエル機



渡辺浩二解説

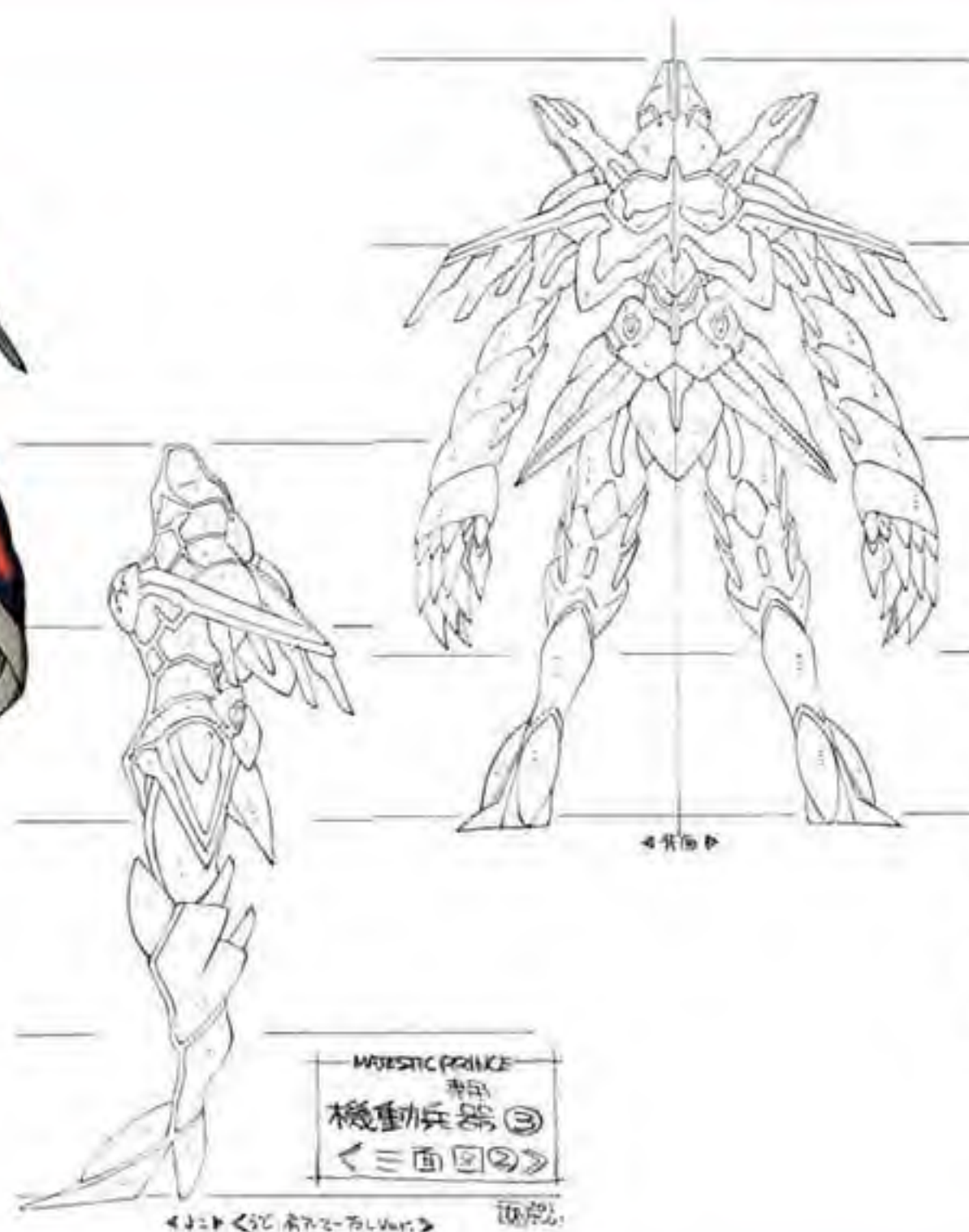
ルティエルを意識したのではなく、5機並んだときに左右に配置して収まりのいいデザインを目指しました。翼に関しては先陣を切るタイプというイメージ。ウルガル機は、翼や虫や尾など、滅ぼした生物の遺伝子情報が残っているという意識です。



ルメス機

渡辺浩二解説

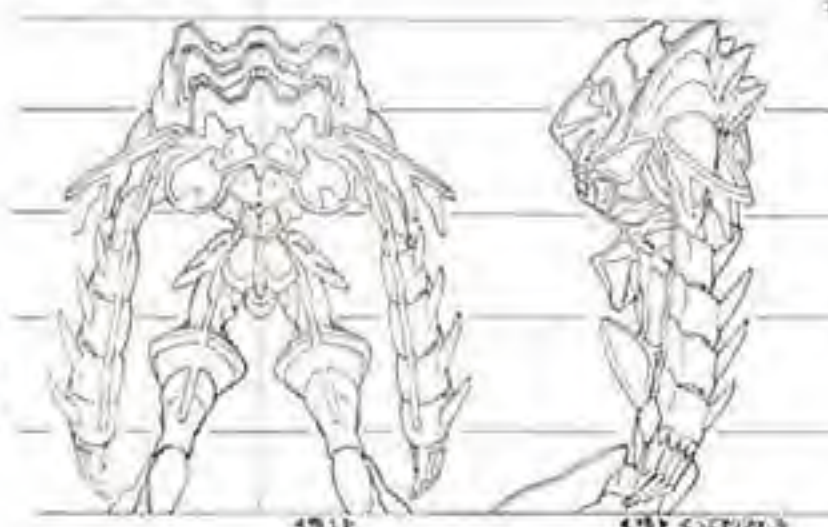
レガトゥスの機体が並んだとき、中央に配置するようなイメージでデザインしています。他と違ってスタンダードな機体で、表にはあまり出てこないという考えでした。ルメスが乗る想定ではなかったため、ちょっと印象が変わりましたね。



ウルガル機動兵器

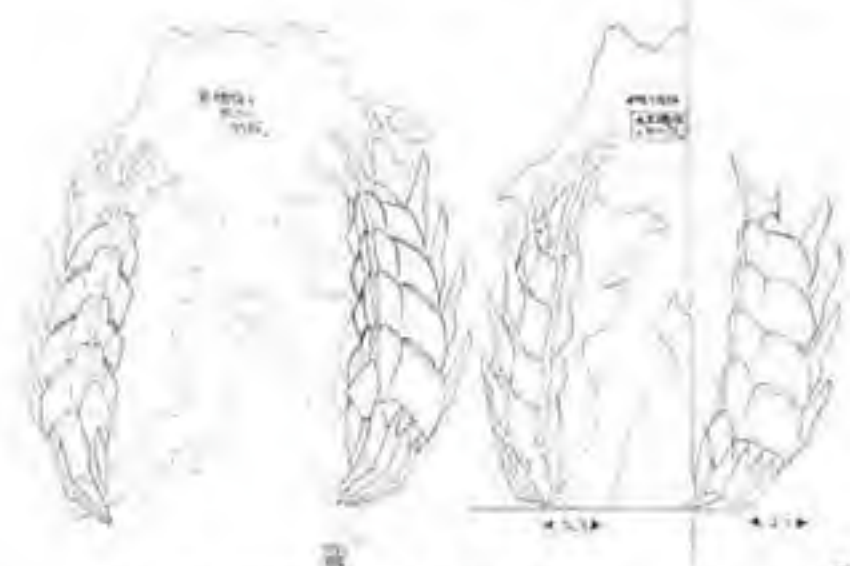


ウルガル側のベーシックな機動兵器。どこか人型から外れているのは、獲得してきた遺伝子の影響か。



> 強行偵察型

腕部形状が異なる偵察タイプ。偵察能力というより、生存性を強化した仕様かもしれない。

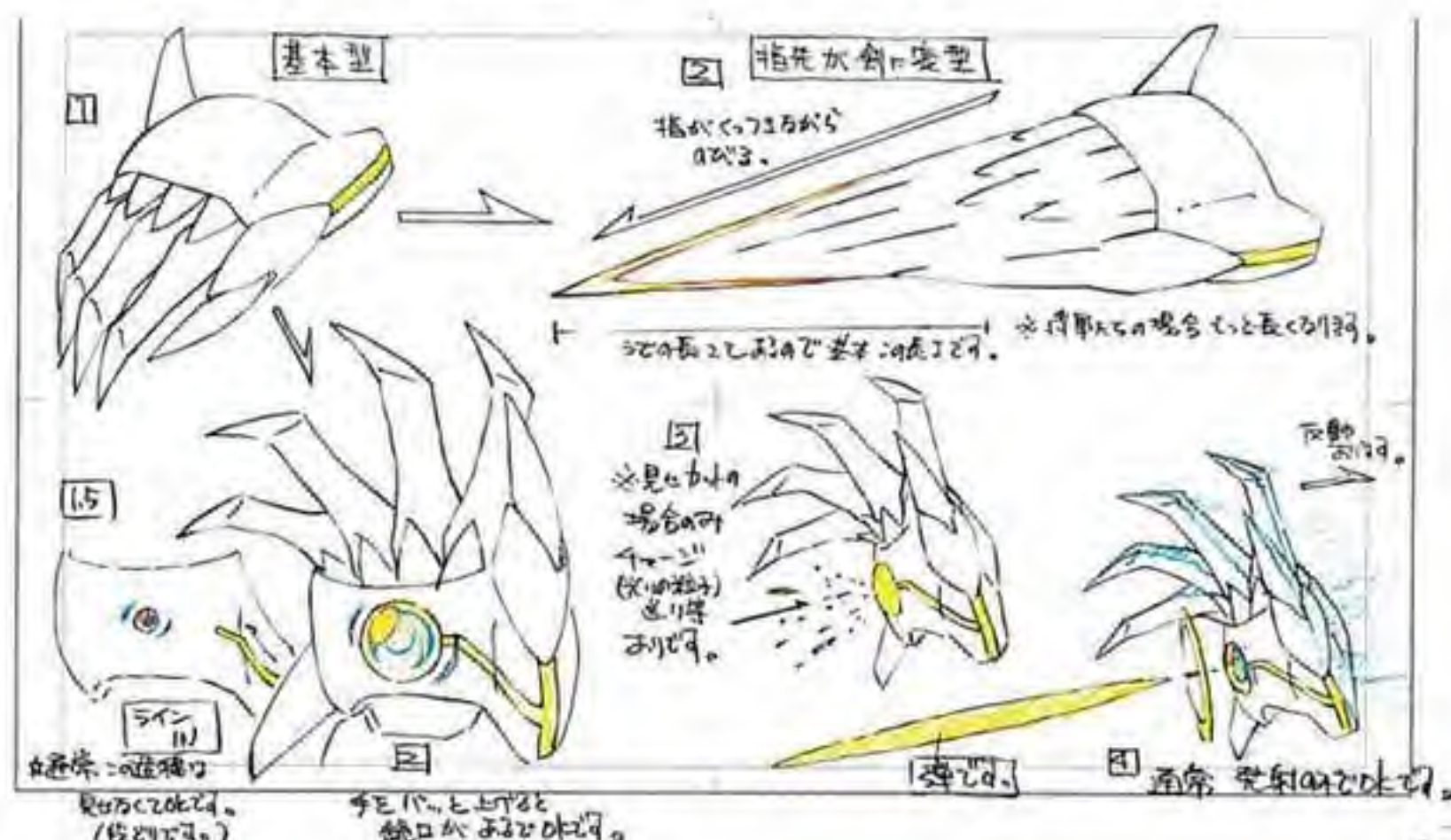


> 腕部変形パターン

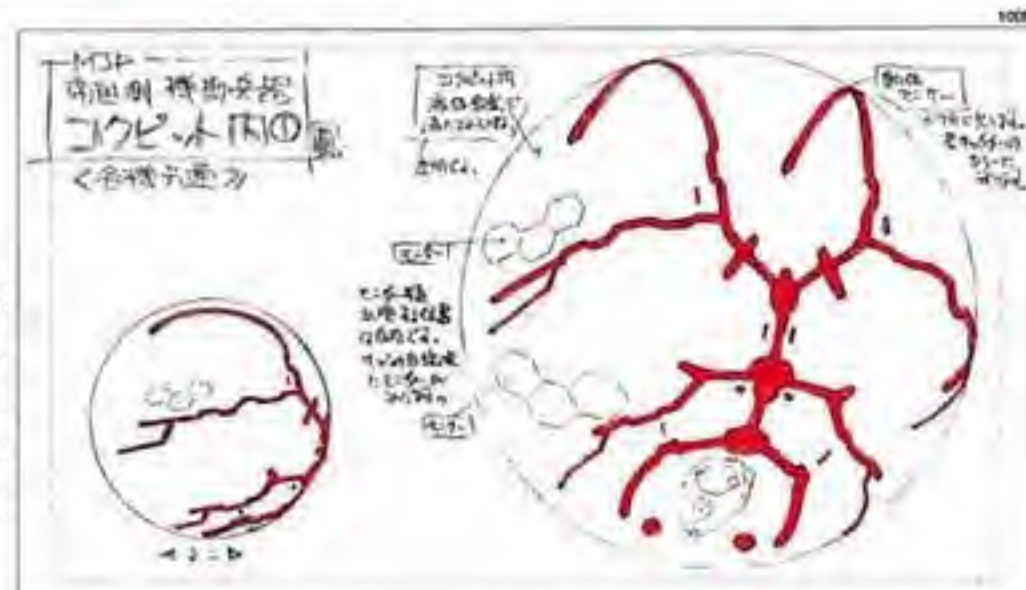
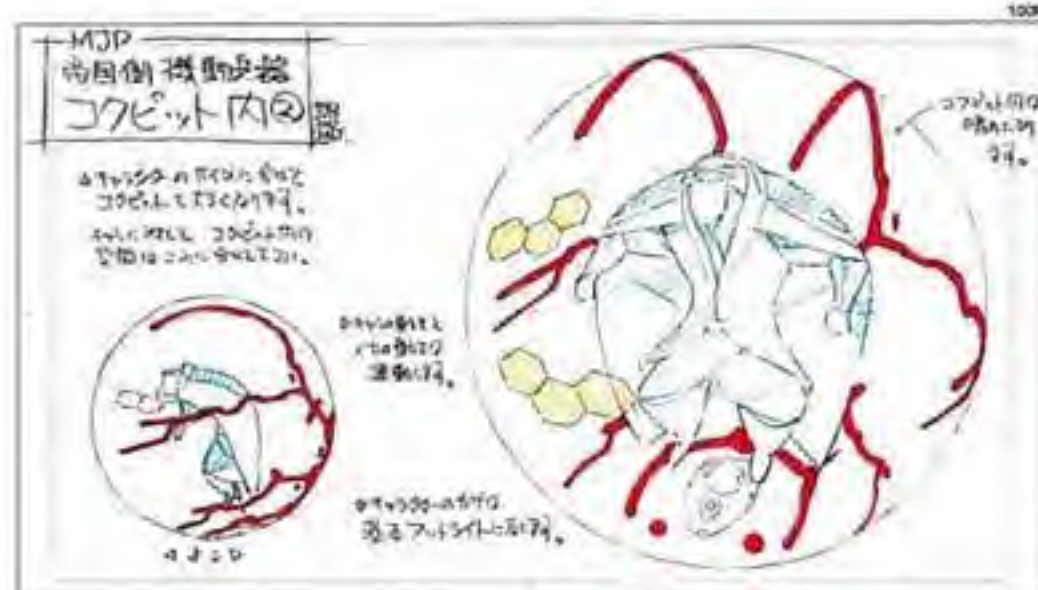
近接武器にも射撃武器にも変化する複合能力を備えた腕部。武装を手を持つことはない。

渡辺浩二解説

ウルガルで最初にデザインしたのが一般機です。フィルムになったときの見栄えを考えたプロポーションを踏まえ、基本的に最低限人型に見える方向性でデザインしました。ここで血管のように走る光のラインなど、全機に共通するウルガルのイメージさえ決めてしまえば、あとは人型にこだわらなくてもいいかなという考えでした。



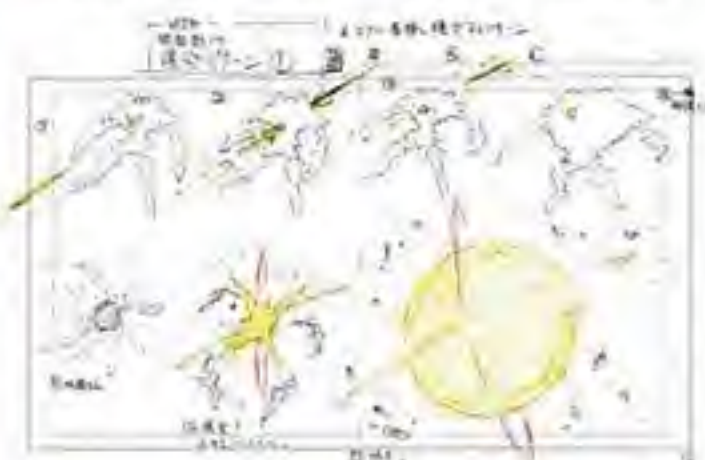
ウルガル 機動兵器 コクピット



「コクピットは地球側メカの操縦とは真逆に、思うがまま動かすことができるという感じですね。それがちょっとジュリアシステムにつながるんじゃないか……ということを意識しています」(渡辺氏)

被弾パターン

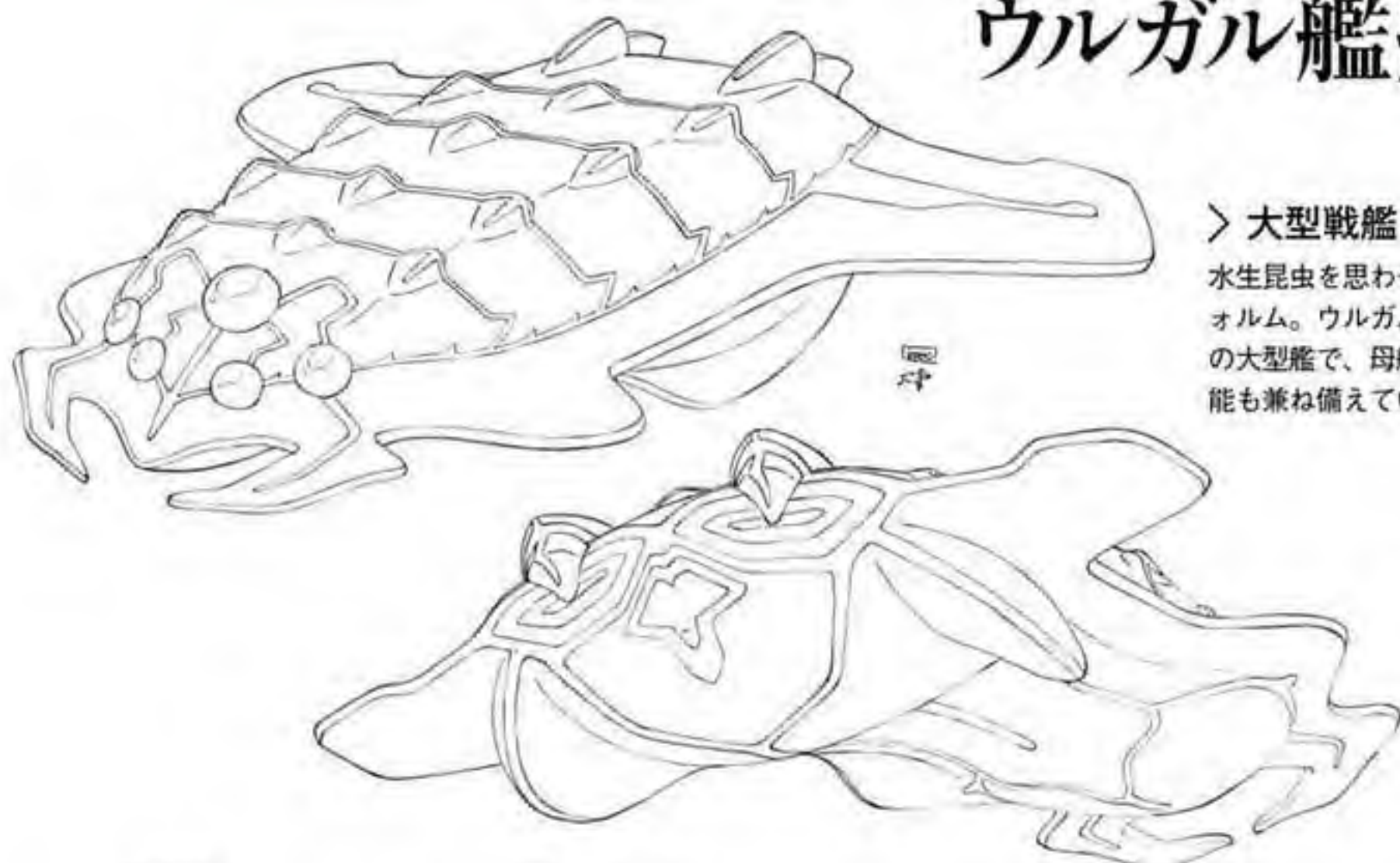
「爆発は普通の兵器と違って、一瞬膨れてから爆発するようなものと考えていました。腕だけ切り離されたときも、部位ごとに膨らんで爆発するというイメージです」(渡辺氏)



ウルガル艦艇

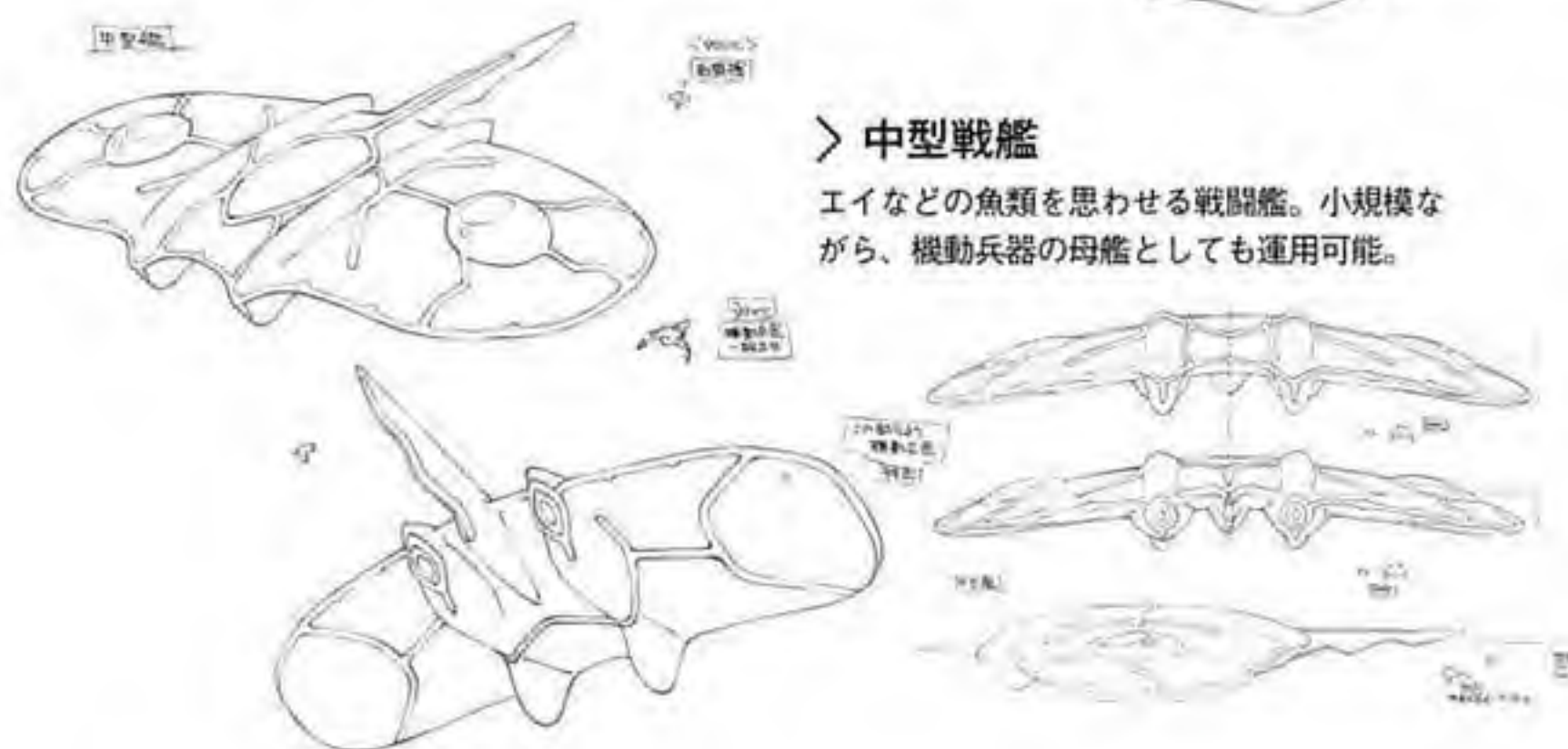
> 大型戦艦

水生昆虫を思わせるフォルム。ウルガル最大の大型艦で、母艦の機能も兼ね備えている。



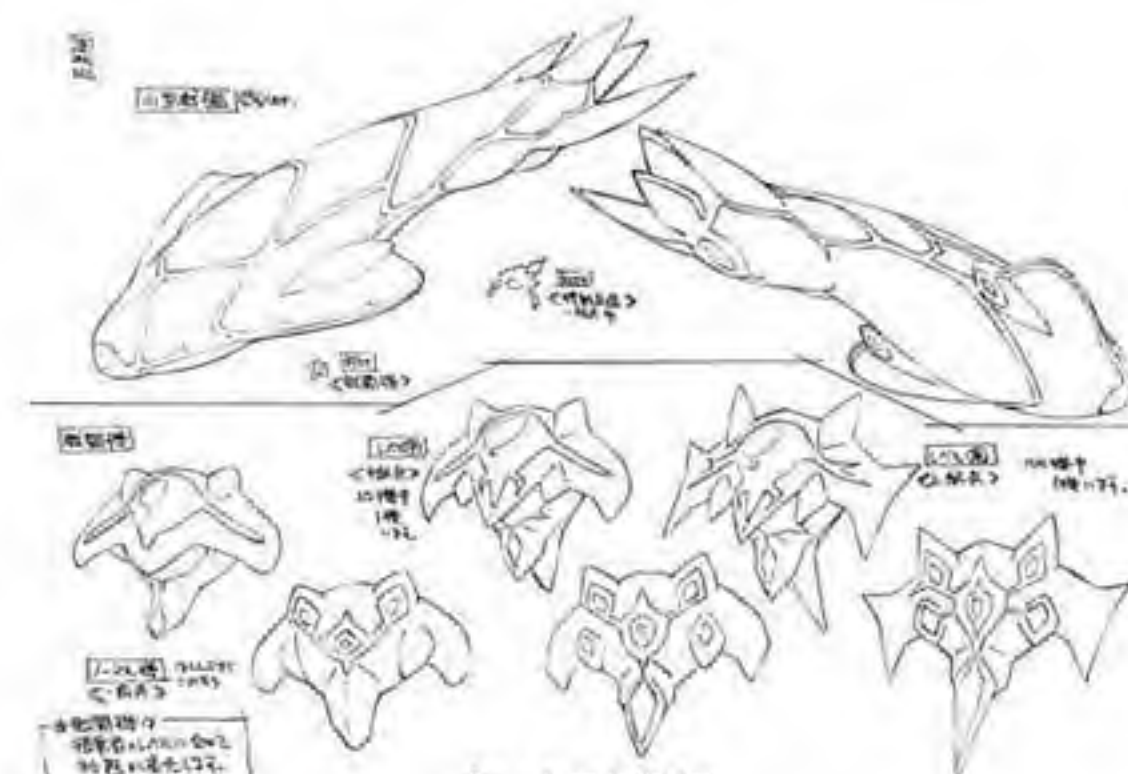
> 中型戦艦

エイなどの魚類を思わせる戦闘艦。小規模ながら、機動兵器の母艦としても運用可能。



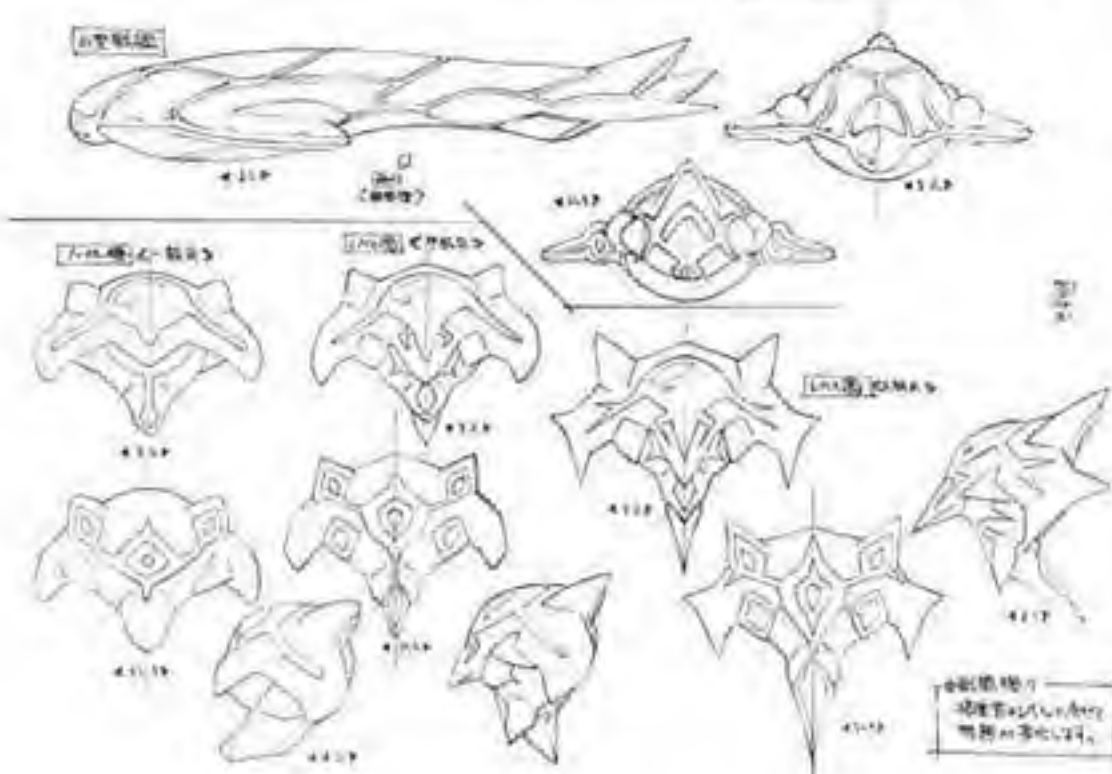
> 小型戦艦

魚類の遺伝子が反映されたような高機動型。主に戦闘機の母艦として活躍する。



> 戦闘機

ウルガル通常兵用の兵器。階級が上がるほど形状が複雑化し、生物的になっていく。



渡辺浩二解説

ウルガルの兵器は、滅ぼした星の遺伝子情報がどこかにあらわれるという考えで、戦艦は魚や虫といったどこかの星の遺伝子を取り込んでいるんだと思います。本当はタガメのように背中にも卵をびっちりくっつけている戦艦もデザインしたんですが、気持ち悪いということでボツになりました(笑)。

ヒタチ・イズル

＞パイロットスーツ

＞私服

＞エプロン



アサギ・トシカズ

＞パイロットスーツ

＞私服



クギミヤ・ケイ



エプロン



パイロットスーツ

私服



イリエ・タマキ



パイロットスーツ



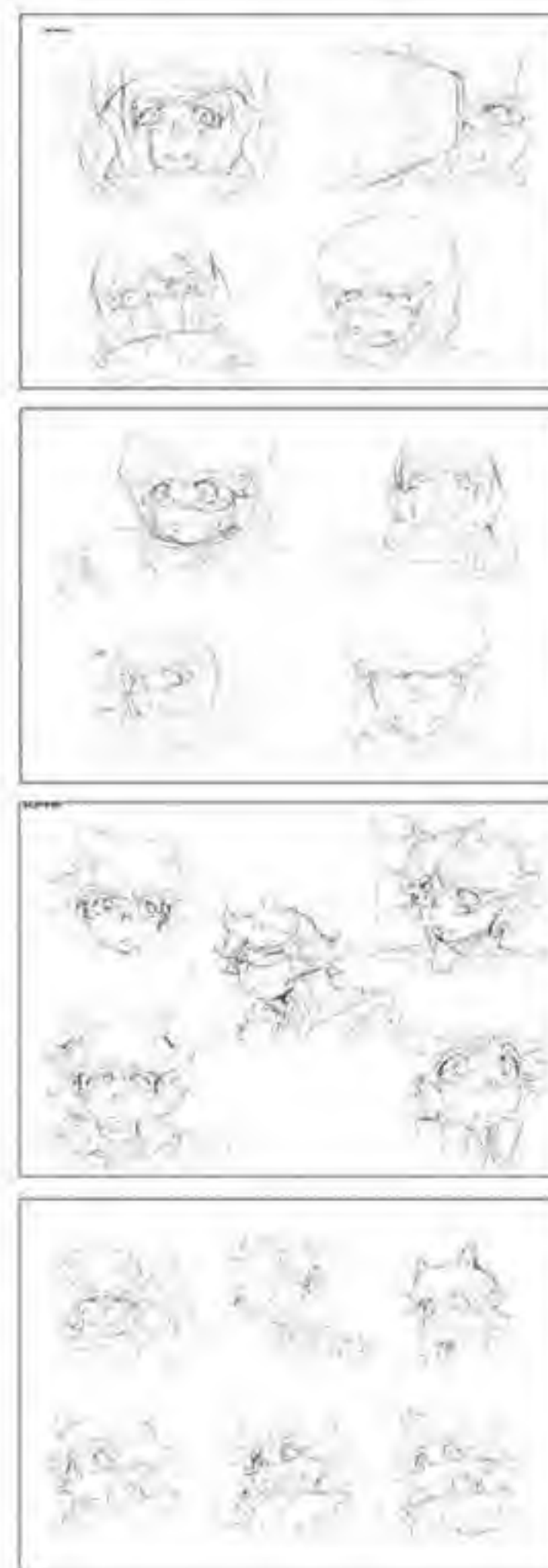
私服



スルガ・アタル

パイロットスーツ

私服



クロキ・アンジュ

私服

パイロットスーツ





✓私服



✓パイロットスーツ



✓学生服



✓GDF軍服

＞学生用パイロットスーツ



＞検査服



＞水着



✓幼稚園制服

機説A

＞ジャージ



シモン・ガトウ



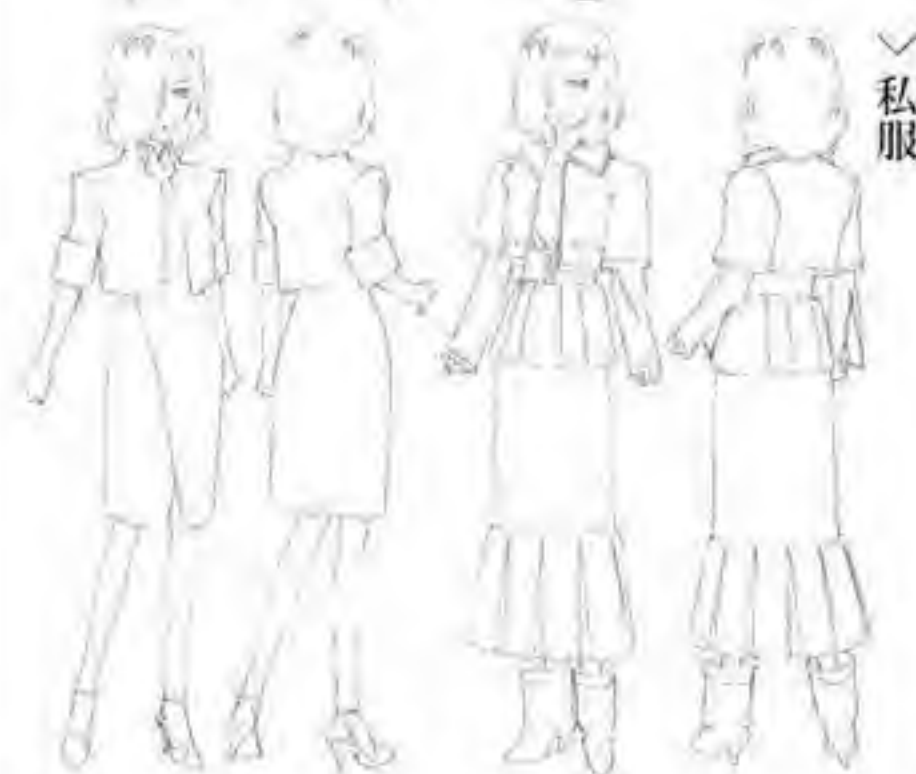
制服



スズカゼ・リン



制服



私服

ジークフリート・
フォン・ヴェスターナッハ/
ジュリアーノ・ヴィスコンティ

西園寺レイカ



作業服



私服

テオーリア

＞私服



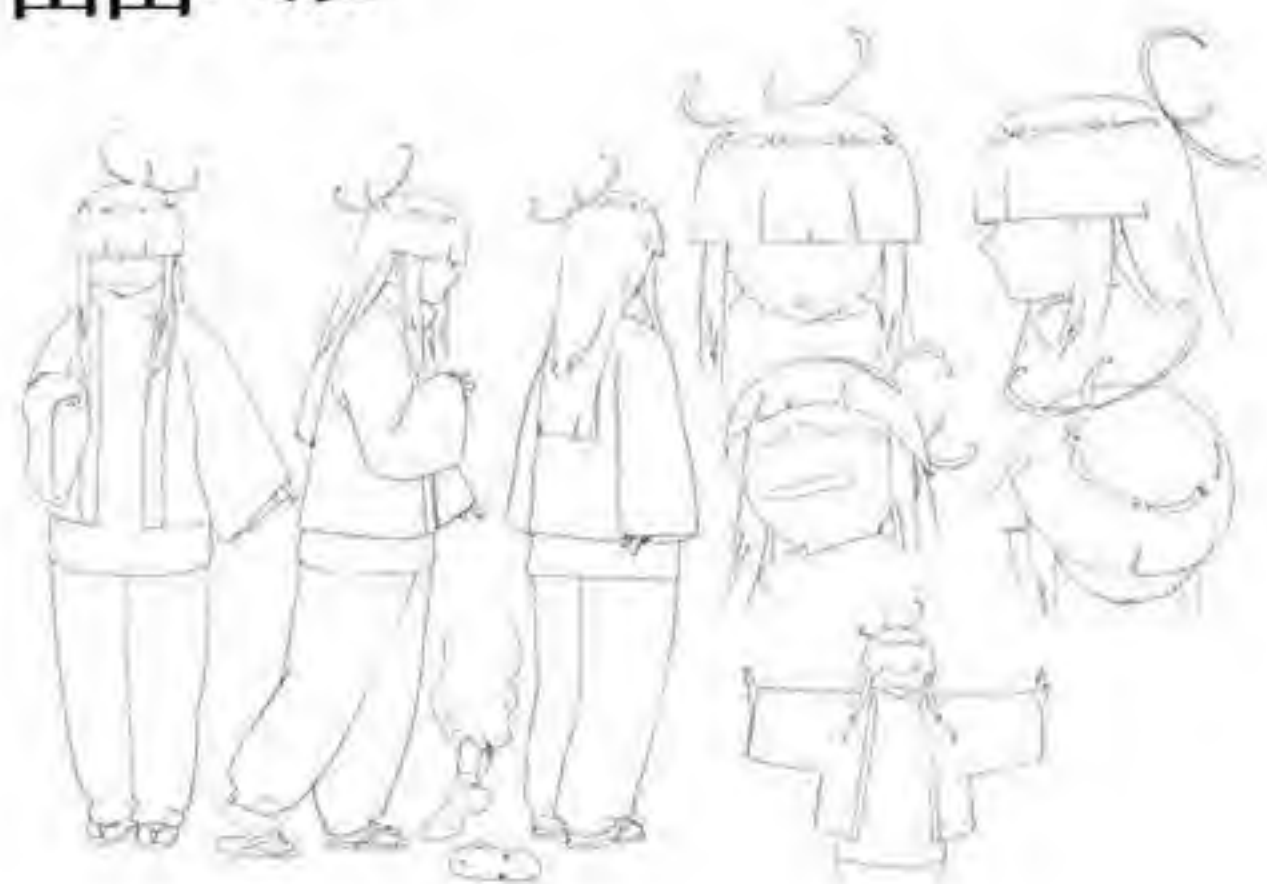
＞水着



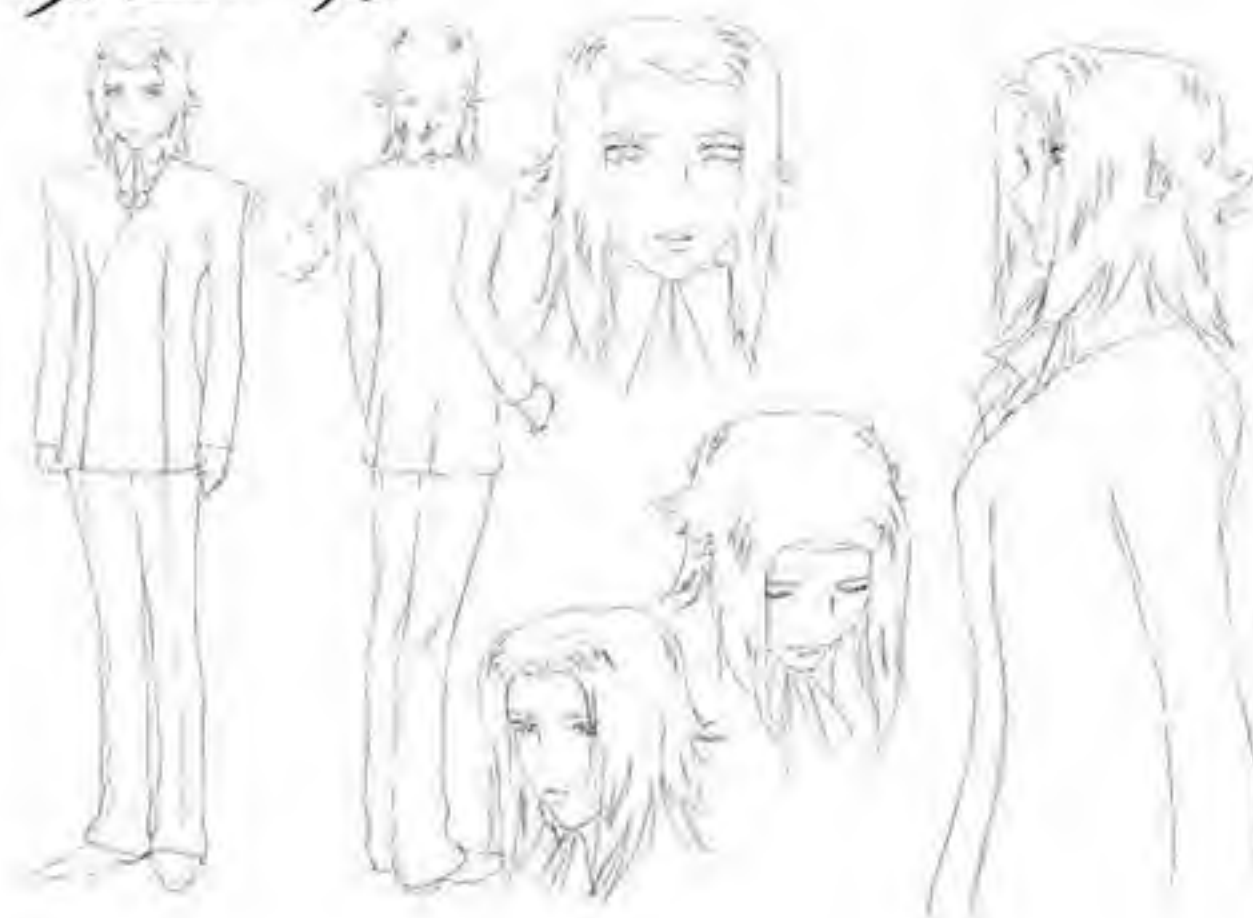
＞皇女服



山田ペコ



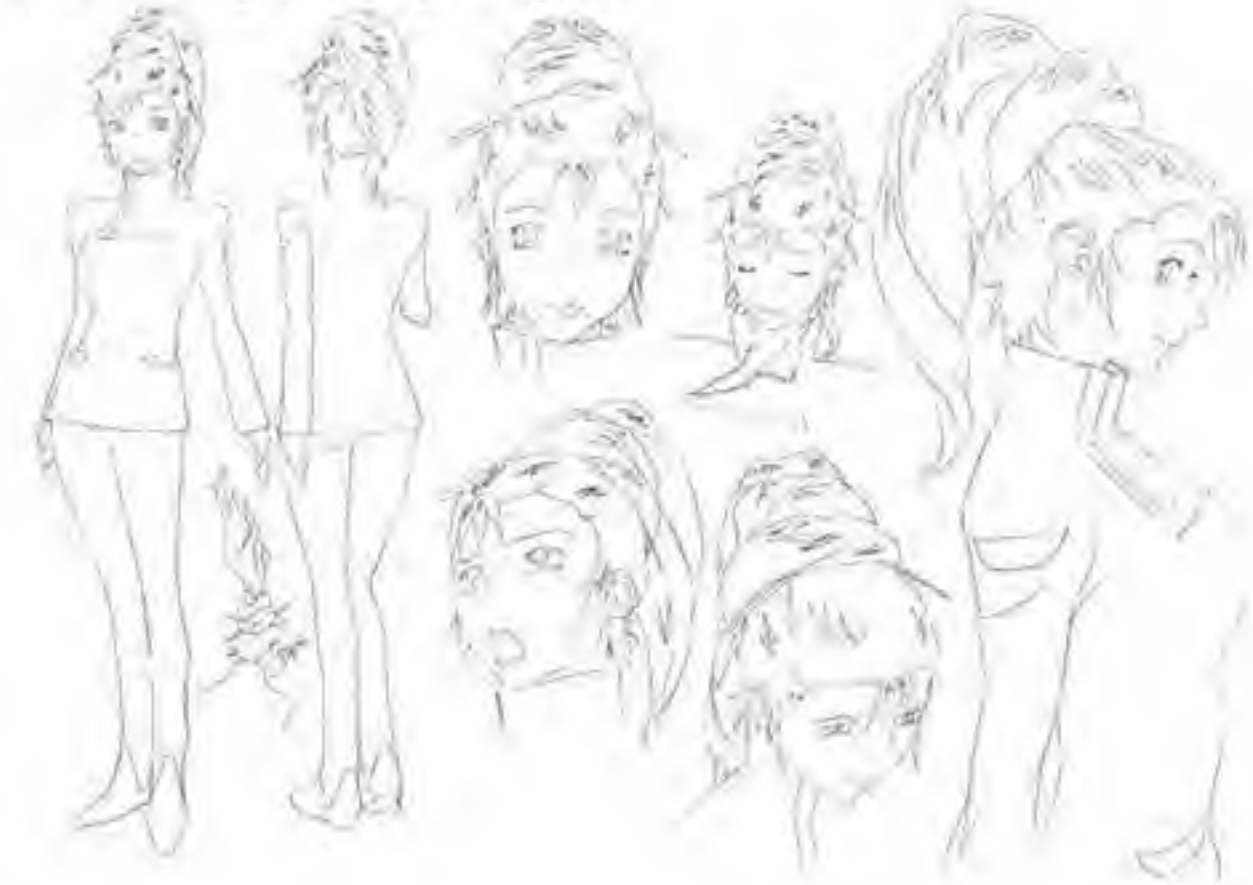
ダニール



ナオミ

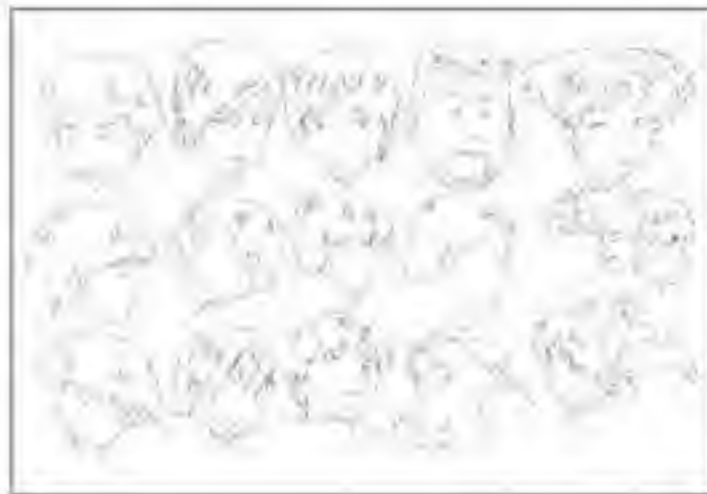


ルーラ・チャン



ピット艦クルー

イズルのピットクルー



アサギのピットクルー



ケイのピットクルー



スルガのピットクルー



タマキのピットクルー



船外服



ナトリ・シオン





チャンドラ

▽私服



ランディ



▽包帯姿



パトリック



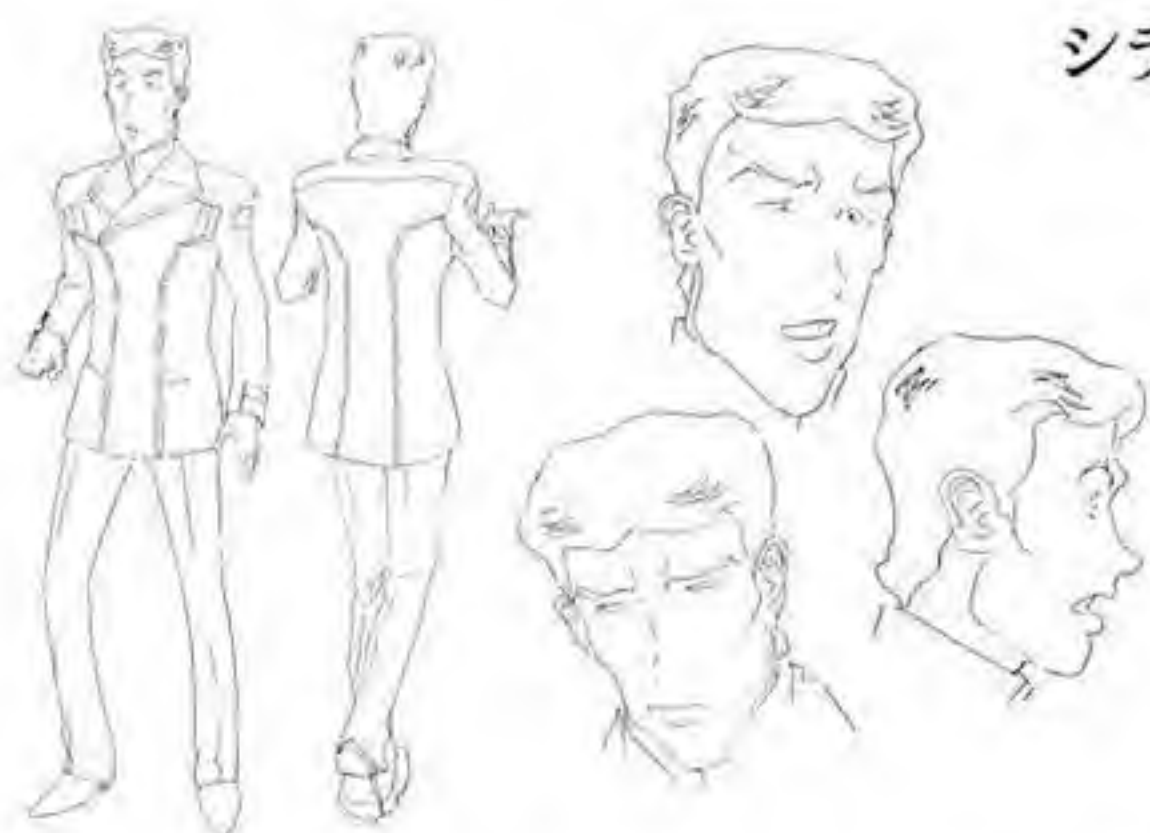
コミネ・ダイ



アマネ・ハヅキ



シラト



ゾリグ



秘書



ジョン・スミス



大中華連合軍服



GDF一般制服



GDF一般パイロットスーツ



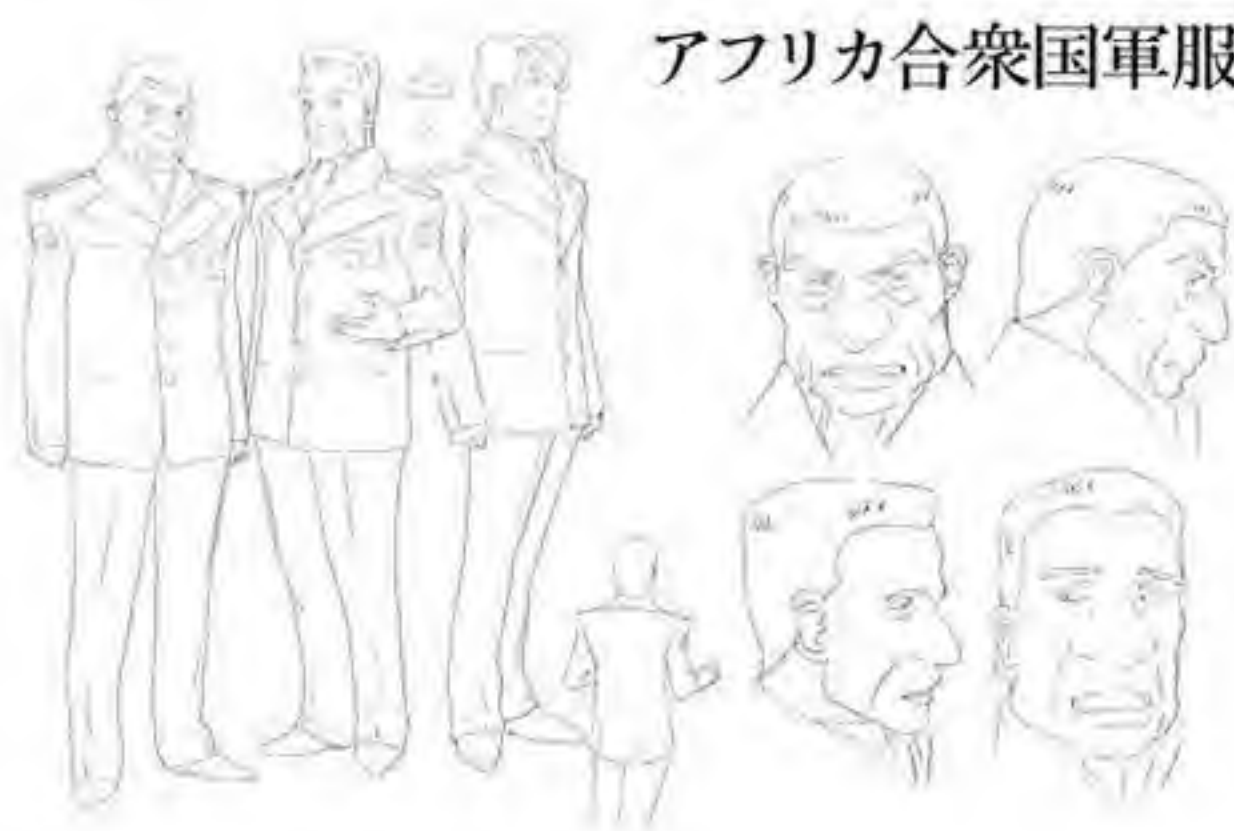
ベラロシラム軍服



MJP学生服



アフリカ合衆国軍服



学生チームブルー



ジアート



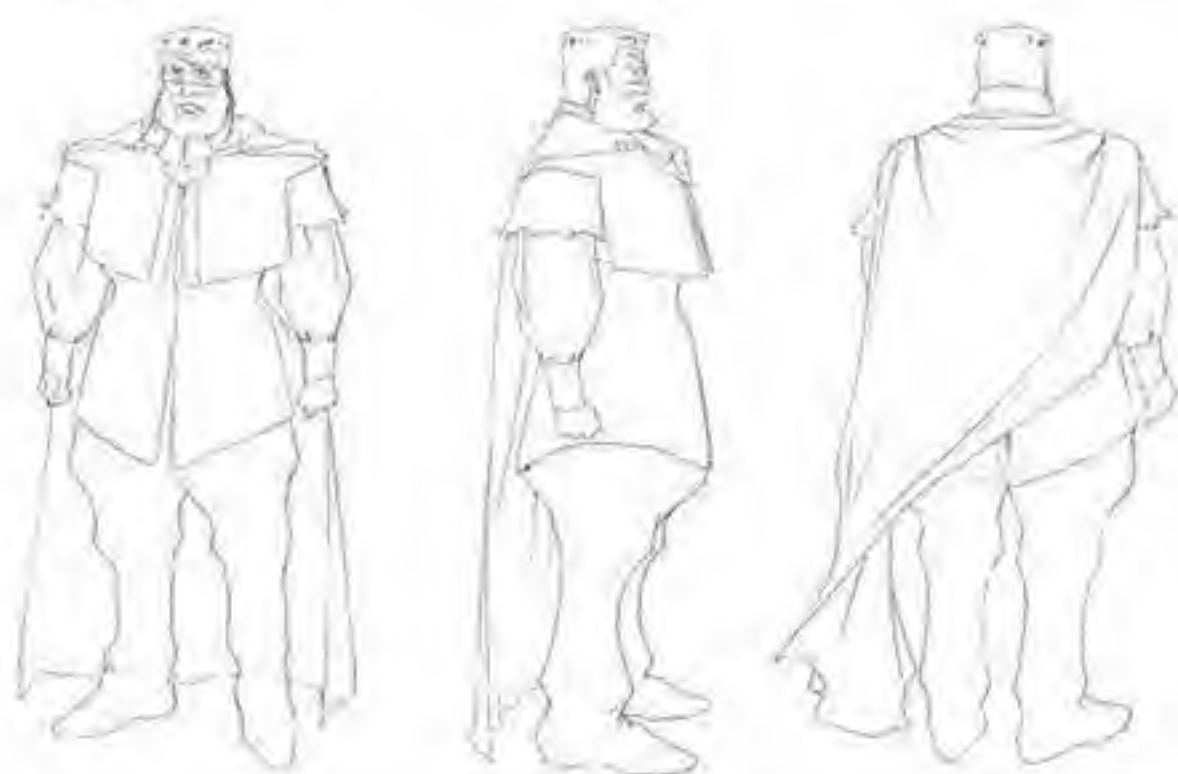
私服



水着



ドルガナ



ガルキエ



ルメス



ラダ



ルティエル



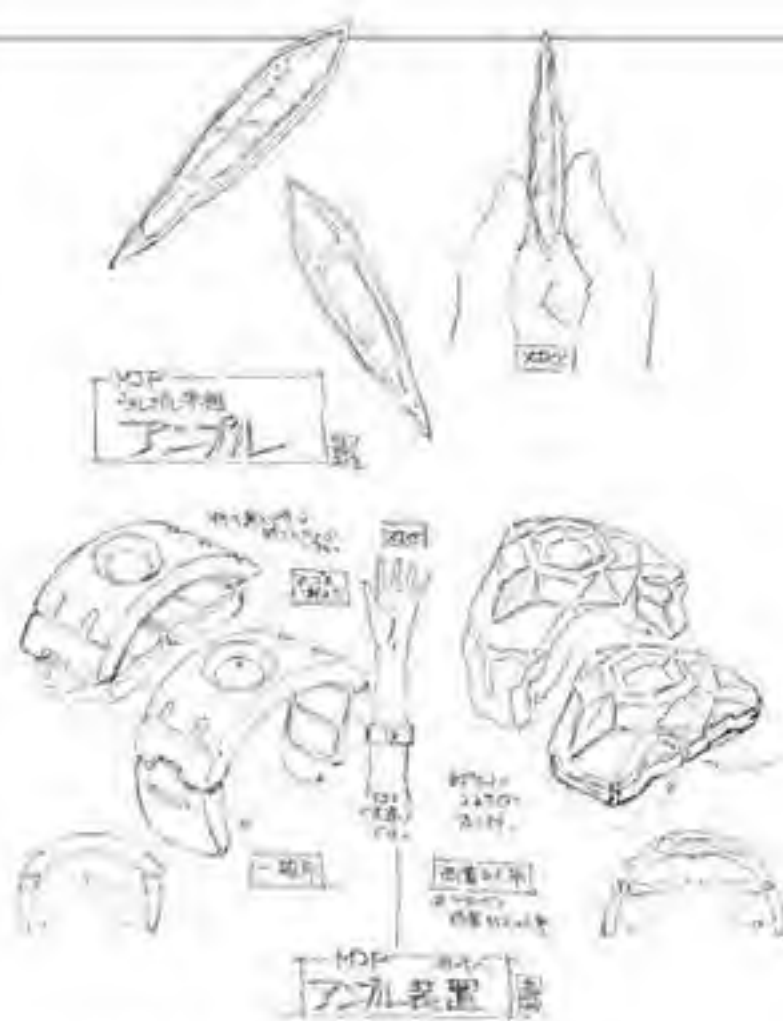
クレイン



ウルガル一般兵士

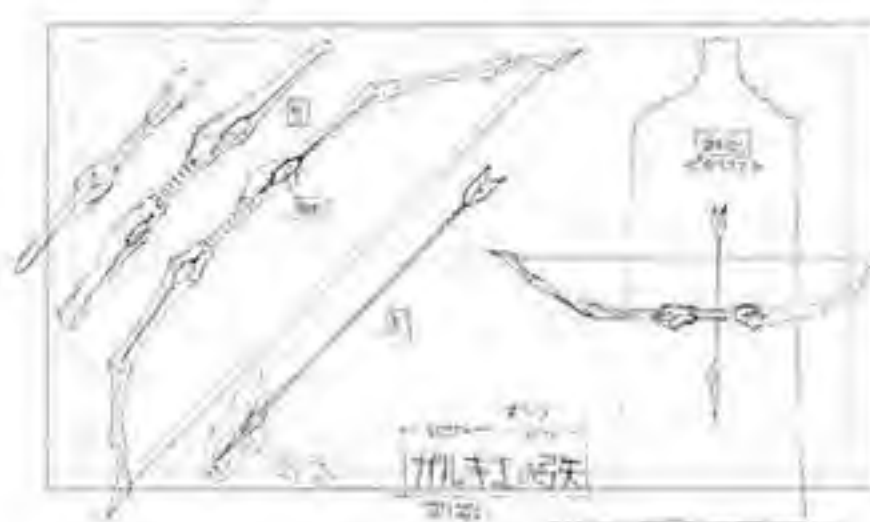


小物類



アンプルとアンプル装置

ウルガルが使用するカートリッジと腕に装着する装置。シンプルな形状の一般用と、装飾が施された支配者階級用がある。折りたたむことで収納サイズになる。



ガルキエの弓矢

ガルキエがタ・ヘヴァラ（宣託）で使用した弓矢。ウルガルにとって狩りは神聖な儀式であり、その道具も重要な意味を持つのだろう。



ジートの鉞

ジートが水生生物狩りに使用したもの。戦争だけではなく、常にシカーラ（狩り）の中に身を置くことがウルガルの生き方なの。

水生生物

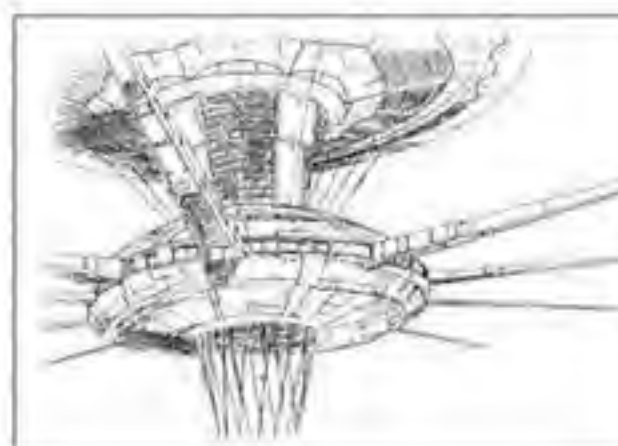
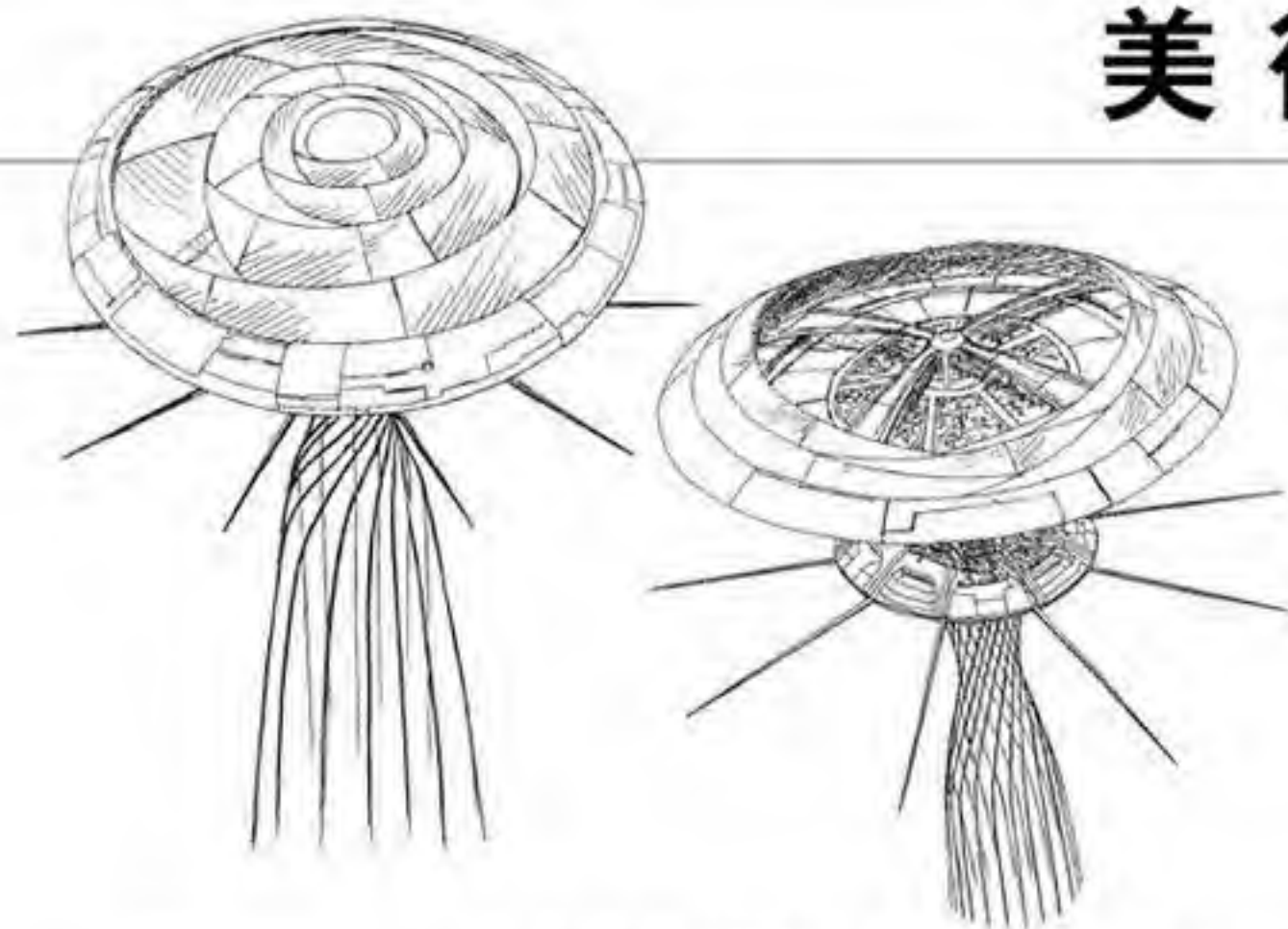
ウルガル要塞内に生息する魚類。かつて地球にも生息した甲冑魚を思わせる姿で、遺伝子的なつながりを感じさせる。



美術設定

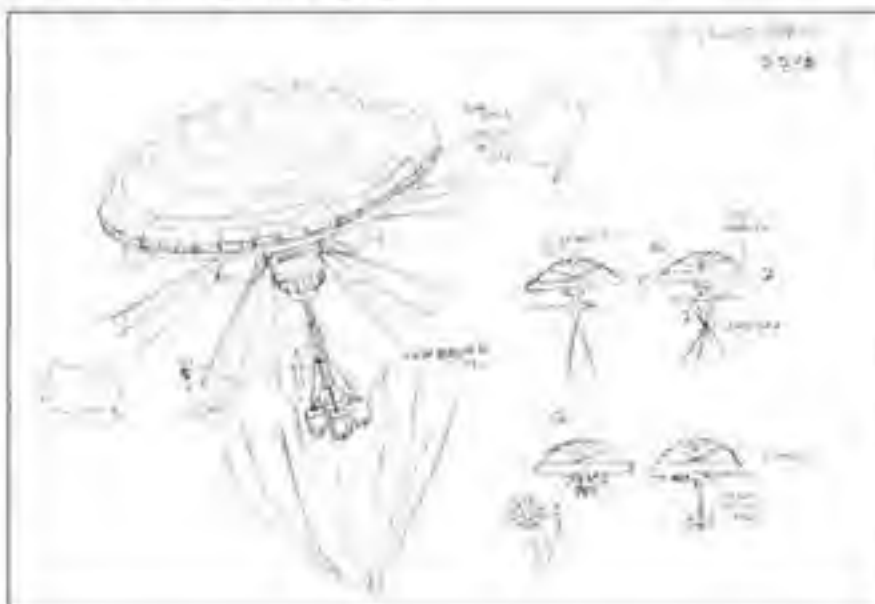
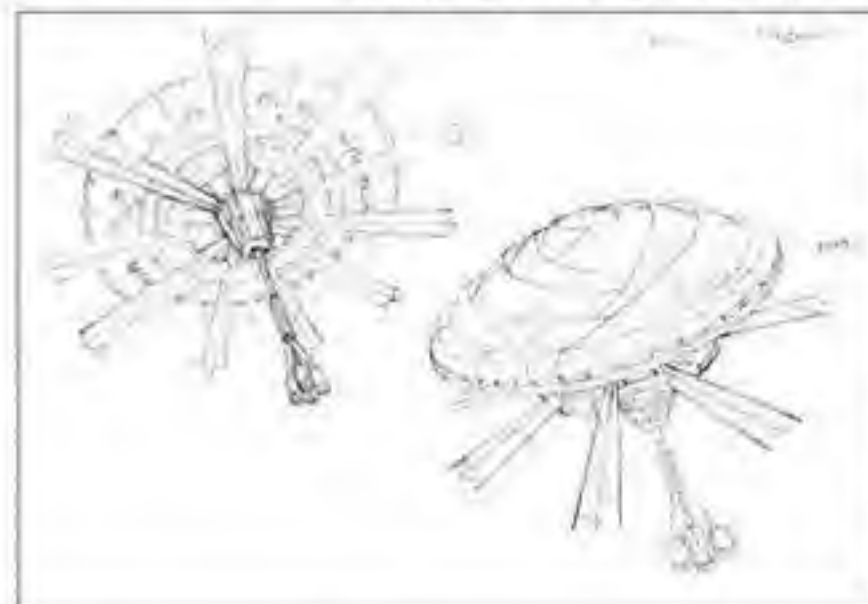
スターローズ

地球の衛星軌道にある最新鋭宇宙ステーション。内部にはMJP・GDF関連施設があり、都市機能の充実に力が入られている。



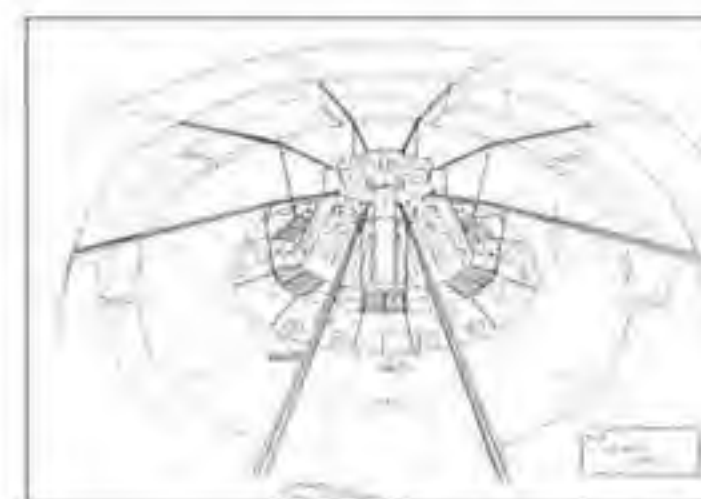
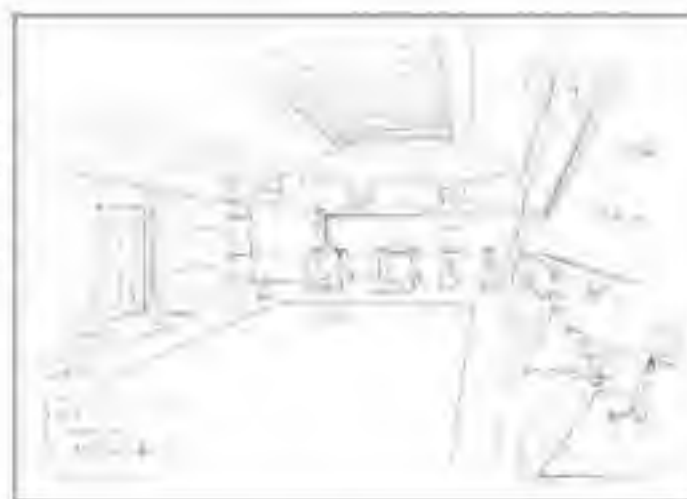
変形パターン

ソーラーセイルを展開し、エレベーターシャフトをバージした最終決戦時の変形形態。そのまま質量弾としてゲートに突撃した。



トレーニング場

グランツェレ都市学園・宇宙校が併設されているため、パイロット養成設備も充実している。



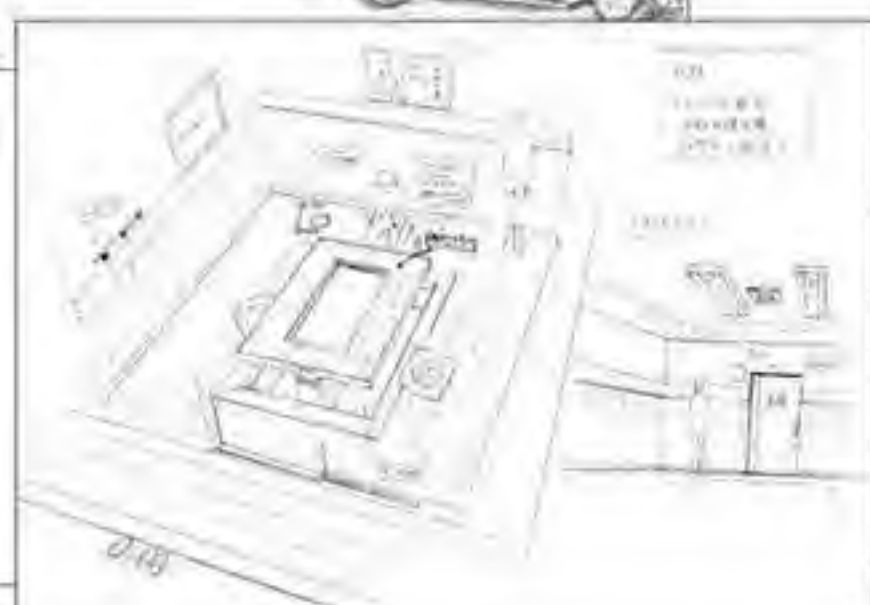
ブリッジ

スターローズの中枢。オペレーション・ヘブンスゲート時にはシモンが指揮を執り、決戦の切り札になった。



スターローズ銀座

住居区内にある、昔懐かしい雰囲気再現された商店街。純喫茶星と薔薇、お好み焼き赤色彗星、アキバ電気やローズ薬局などがある。



お好み焼き屋

ルーラの診察室/イズルの病室

イズルが診察を受けたルーラ・チャンの診察室。専門的な医療にもある程度対応する。



住居区

各施設で働く人々のために、居住施設は地球と変わらぬ生活ができるように作られている。

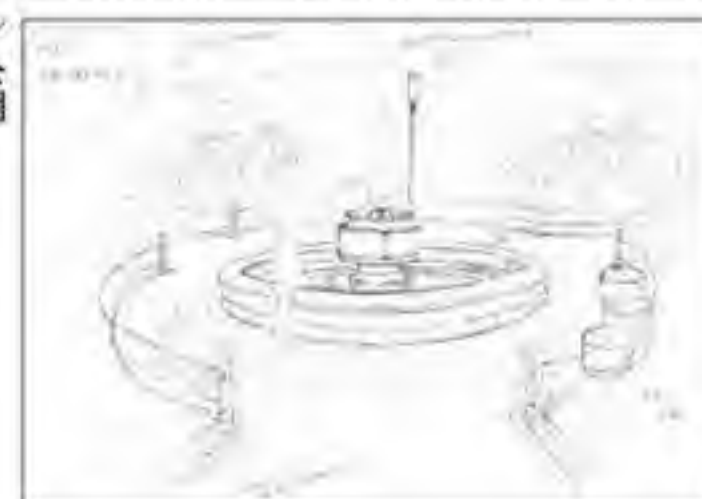
イズルの部屋



スズカゼの部屋



公園

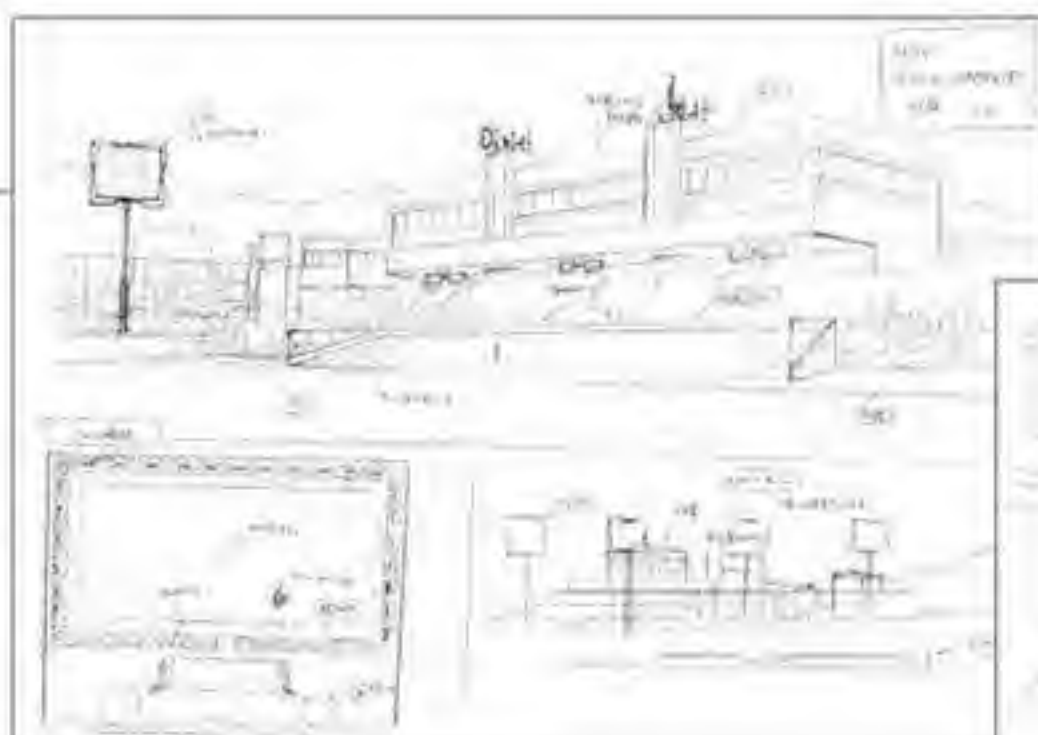


グランツェーレ 都市学園

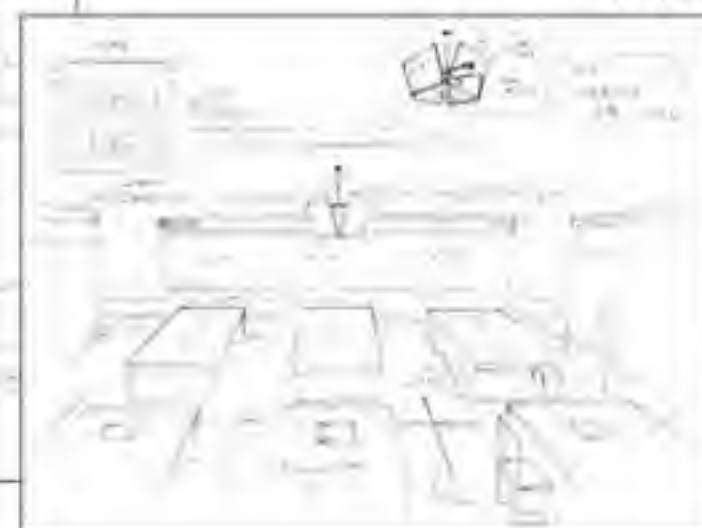
北海道富良野にあるMJP養成機関。学園都市としての機能のほか、MJP養成科や遺伝子工学科、兵器研究科など先端の研究施設が併設されている。



＞ 学生寮



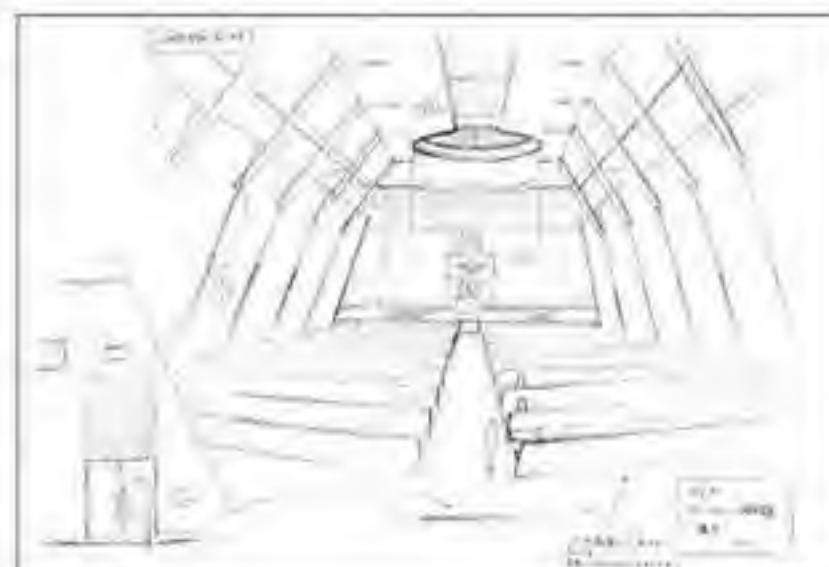
＞ 校庭



＞ 学食



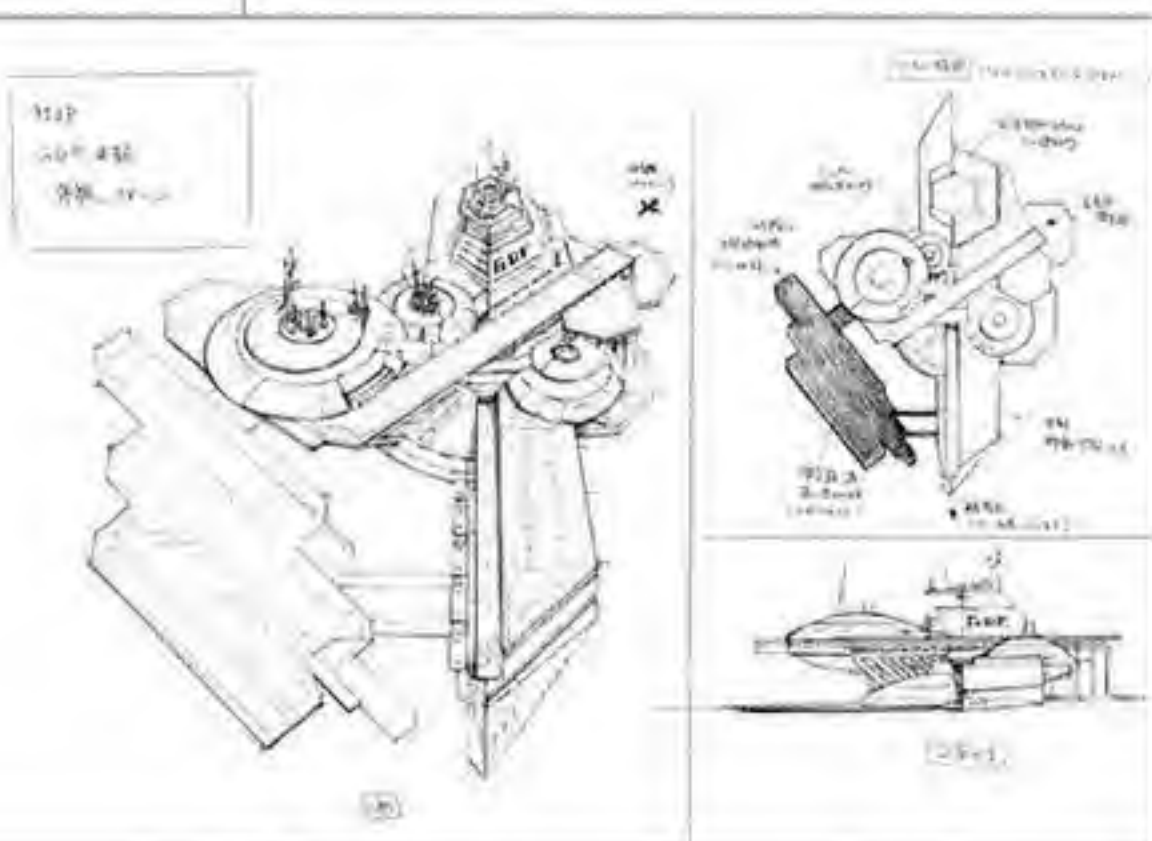
＞ 講義堂



＞ 講義堂内部

GDF本部

GDFの中枢を司る本部基地。メガフロートの大型滑走路といった設備面をはじめ、大型のドーム型会議室、会場などを備える。



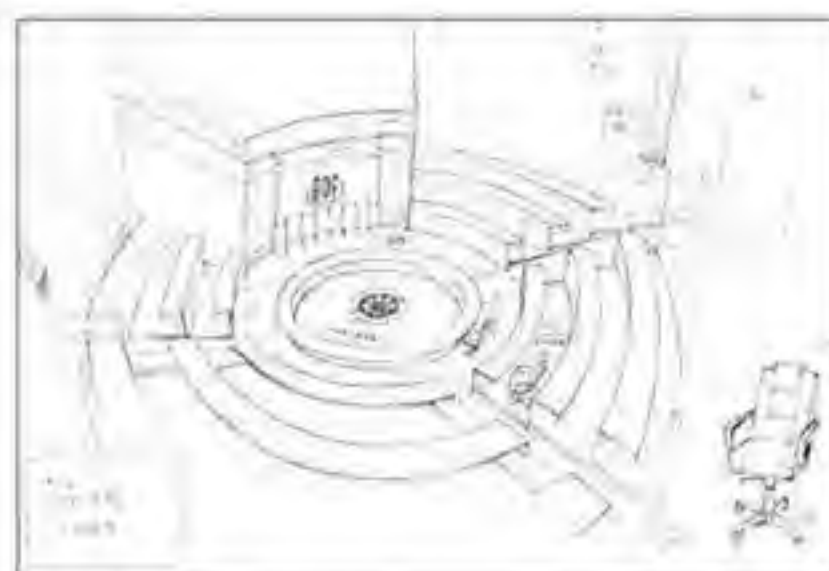
＞ コマンドルーム



＞ 会見場



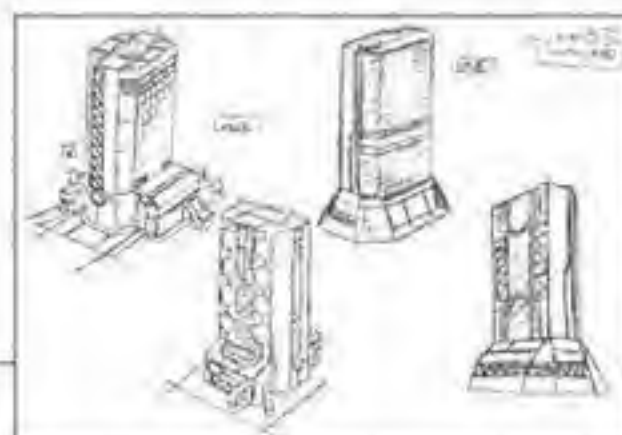
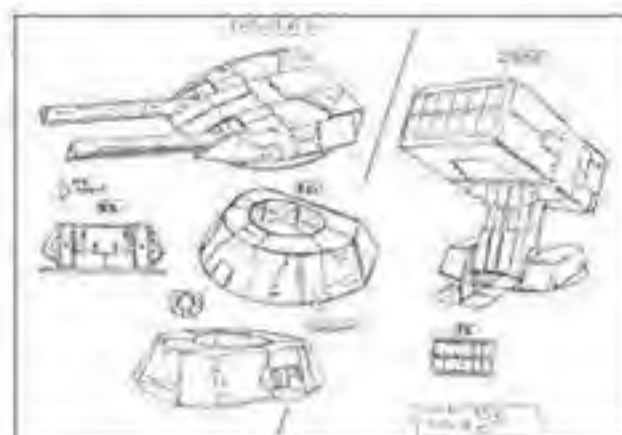
＞ 通信室



＞ 大会議室

ウンディーナ 基地

ウンディーナ基地にあるビル群と、基地防衛用に設置されている砲台・ミサイルポッド。



中央病院

広報の任務でケイ、タマキが慰問に訪れた地球の病院。ふたりが1日病院長を務めた。



リゾート衛星

オペレーション・ナイトブロー前に、ラビッツが休暇を過ごした高級リゾート。大型プールやフードコート、コテージなどがある。



＞ 外観

＞ コテージ

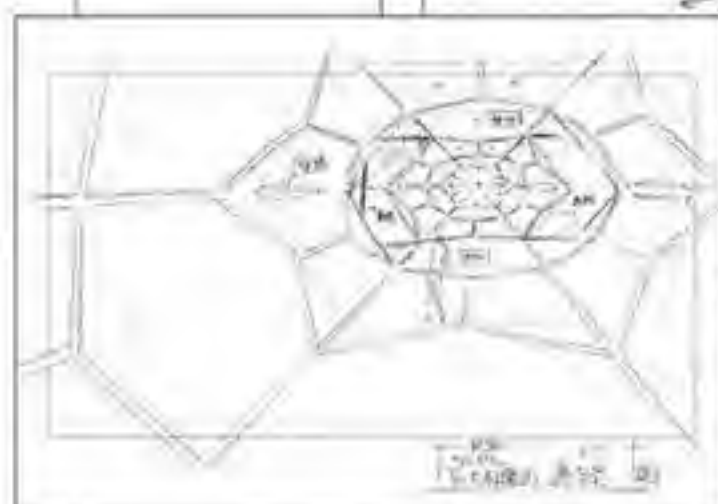
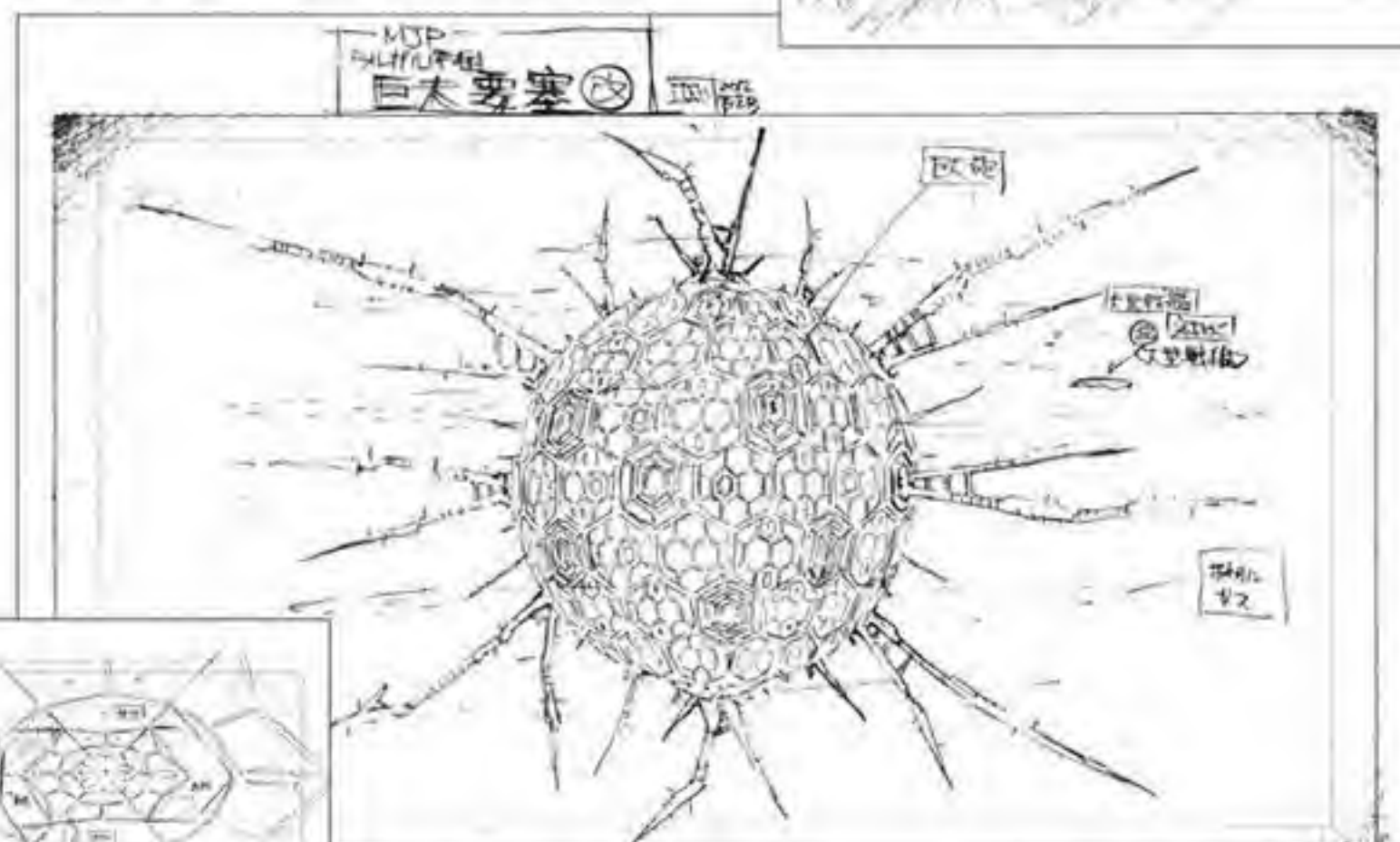


＞ フードコート



ウルガル巨大母艦

まるで惑星のような巨大要塞。ウルガルの他種族に対するシカラ（狩り）の拠点。至るところに大型砲が設置され、艦船の発進口が設けられる。内部には皇帝やレガトゥスの城がある。



廊下などは六角形のデザインで構成され、ウルガル共通の意匠が見て取れる。

美術設定

ガルキエの城

皇帝の城らしく、他のレガトゥスの城より巨大。水晶のような構造体で作られており、その周囲をリング状の構造体で囲っている。

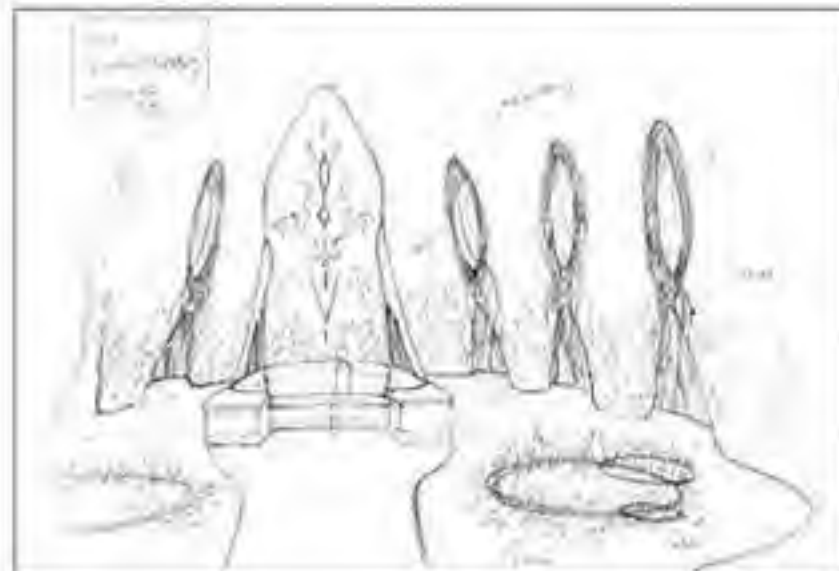


レガトゥスらと会議を行うための会議の間。ガルキエの玉座が皇帝としての威厳を放っている。



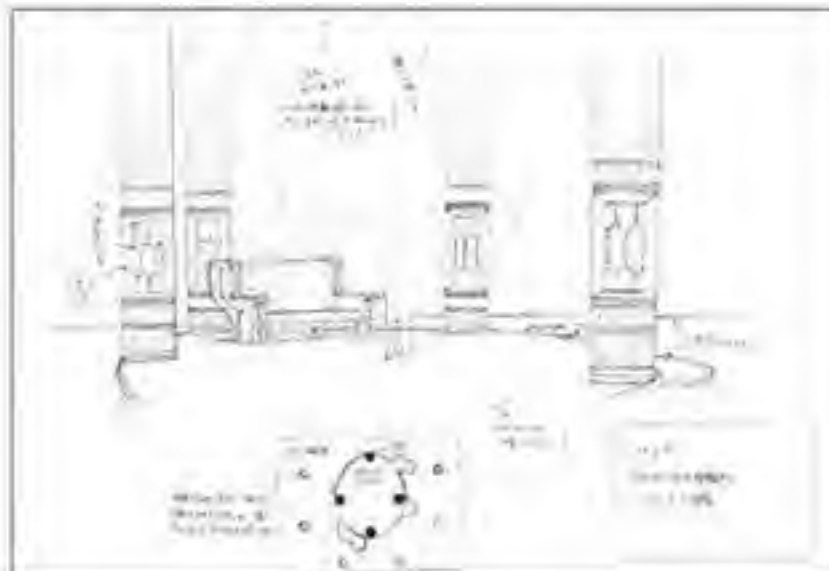
ルティエルの城

浮遊する水晶体の上に作られたルティエルの城。レガトゥスはそれぞれ城を持つことが許されている。



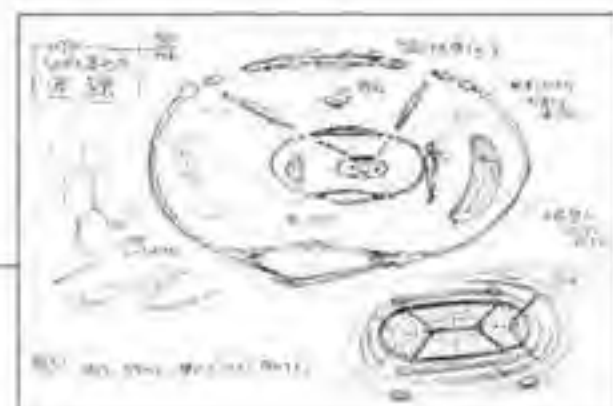
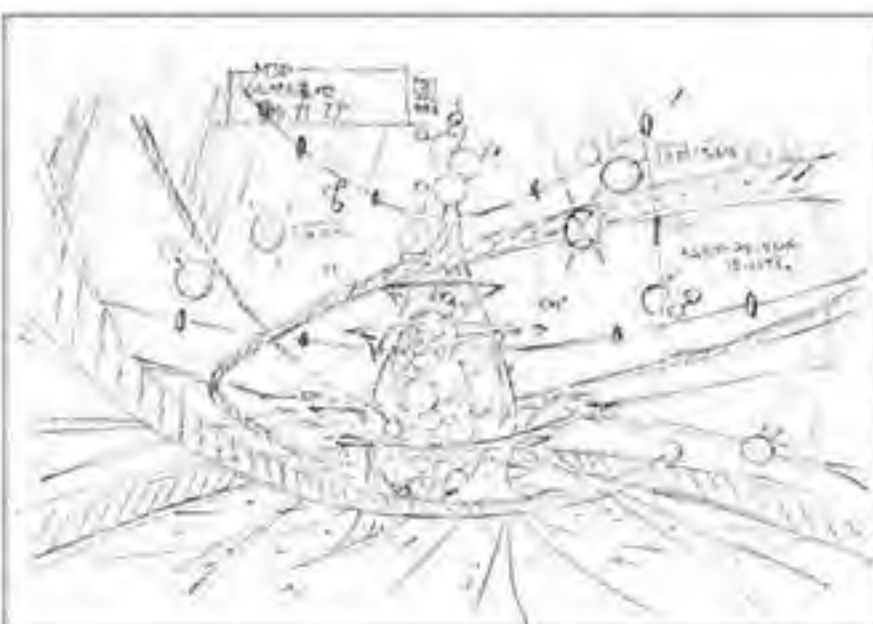
ジアートの城

ブレ・エクセス（第二皇子）たるジアートの城。湖上にあり、いつでも水中での狩りを行うことができる。



ウルガル基地

小惑星内部を要塞化した小型基地。岩盤を活用した構造で、内部に基地設備が作られている。小規模な兵站または防衛が主な目的。



内部には動力炉が設けられている。潜入したイズル、ケイ、スルガの活躍で爆破された。

ウルガル艦内ブリッジ

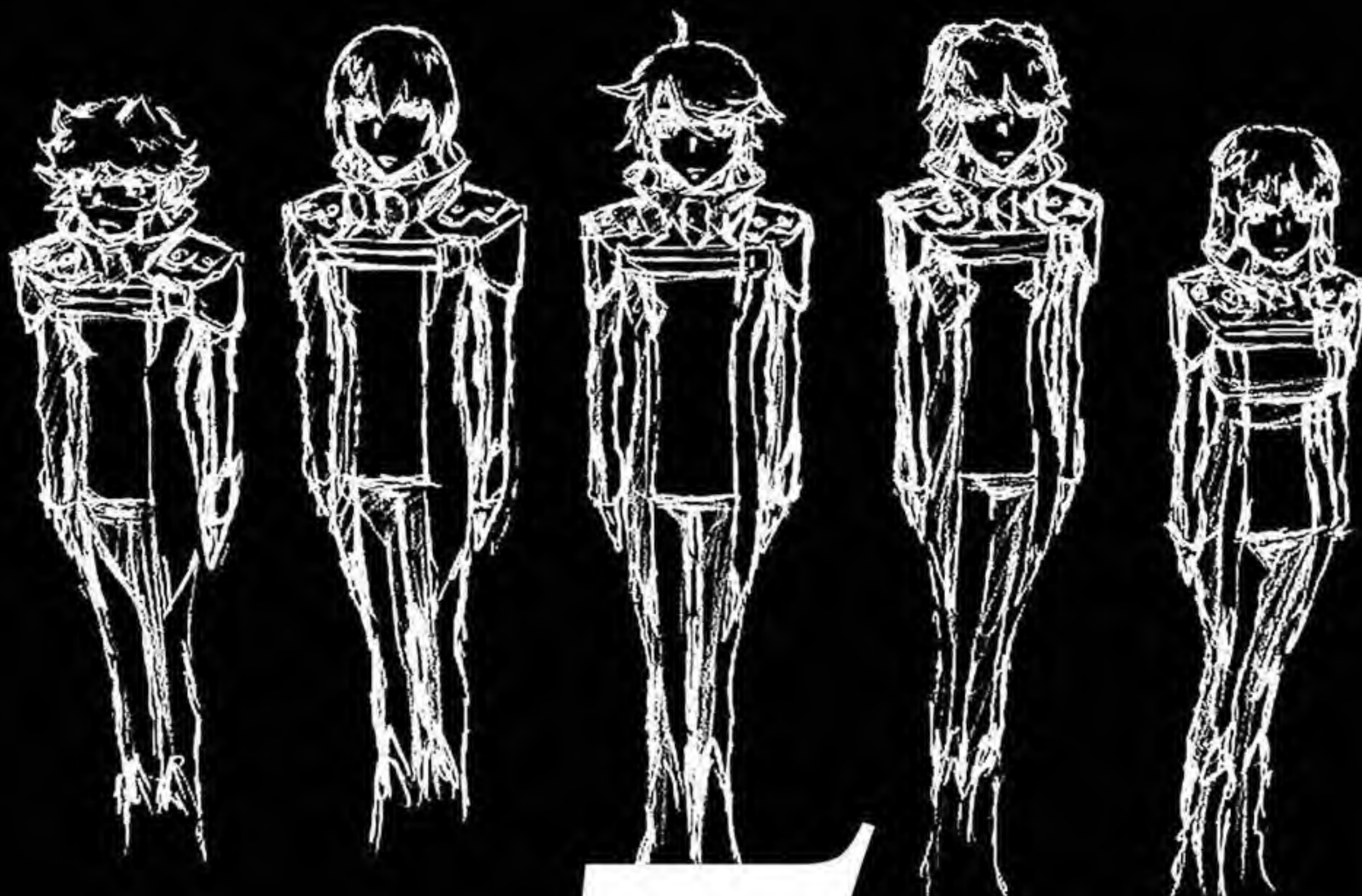
中央に球形のモニターがある程度のブリッジ。多数のモニターが並ぶ地球側とは、異なる技術で作られていることがうかがえる。



メイキング

MAKING

スタッフ、キャストが語る
『マジェスティックプリンス』の舞台裏。



Chapter

5

監督

元永慶太郎

Keitarou Motonaga

ロボットアニメという
既成概念を崩す

——参加された段階で、企画はどの程度決まっていたのでしょうか？

元永 キャラクターが決定していて、物語は敵が地球に攻めてくる……という大まかな設定は決まっていた。キャラクターデザインの平井久司さん、脚本の吉田玲子さんもすでに参加されていて、その次に僕が参加したという形ですね。

——初期からロボットアニメという方向性でしたか？

元永 ロボットアニメというか、ヒーローアニメという方向性だったと思います。そこは企画を通すやり取りの中で、自然と今の方向性になったという感じですね。単に主人公たちを描くだけではなく、「それを取り巻く社会情勢まで描いて欲しい」というオーダーも初期からありまし

たので、逆にそのことによって大人と子供、それぞれの視点を描くことができたのでよかったと思います。

——実は一般的な展開のロボットアニメとは、ちよつと違う方向性を目指していたのかなと感じられます。

元永 そうですね。どちらかといえば、オーダー的には『機動警察パトレイバー』的なものを求められていた部分があったかなと思います。僕は演出として『パトレイバー』のテレビシリーズとOVAに参加していたので、そういった部分も声をかけてもらった理由かなと思っています。

——主人公たちを取り巻く環境を含め、その方向性は納得がいきます。

元永 たとえばアッシュに乗る人だけではなく、「それを整備する人もちゃんと描こうよ」と。そこでイメージしたのはF1です。僕はF1が好きなんです、F1も1台につき30人ぐらいバックアップする人たち

がいる。ドライバーだけじゃなくて、それを支える人々もヒーローなんだと。みんなでヒーローになっていく過程は、本作の根底にある部分になっていますね。

——それは結果として、ロボットアニメが失ってしまった部分を描いている印象がありますね。

元永 今は一人でもできちゃう作品が多いですからね。「みんな支えている」という部分は意識したところですし、うまく企画に練り込めたかなと思っています。そこは吉田さんがうまく理解して、構成してくれたのが助かりました。吉田さんはSFが初めてで「よく分からないけど、こんなのでいい？」みたいな感じで（笑）。でもそれが結果として日常との会話のギャップを生んで、作品の雰囲気を作ってくれたと思います。またシナリオの志茂（文彦）さん、鈴木（貴昭）さん、伊藤（ヒロ）君が、方向性を理解したうえで、膨らませてくれたと思います。

——ロボットアニメとしては、ちよつと最近なかった感じのノリだったかもしれませんね。

元永 平井さんの絵でメカものですかね。ファンの方も最初は戸惑いがあったと思うんです。だからまず、平井さんの絵を崩してみようと。あの種の固定されたイメージで見られ

ることは想像できたので、「これは違う作品です」ということを提示しようと思ったんです。結果として、ちよつと受け入れてもらえるまで時間がかかったかもしれないですね。

——主人公の5人がまったく邪気がない点も、当初から想定していた点でしょうか？

元永 そこは目指したところなんです。最初に「立ち止まらない、うつむかない」という性格にしたかったので、鬱展開は絶対にならないなど。全体の話がかなり重いものなので、うつむいて再度歩き出すという構成もできるんですけど、イズル君みたいに絶対立ち止まらない子がいてもいいじゃないって。どちらかというと、アサギが僕らに一番近いかな。

——お腹が弱い、プレッシャーに弱い点は、本当に共感できます（笑）。

元永 イズルの人気が出ることはある程度想定できましたが、アサギは成長過程で支持してもらえればと思っていたんです。でも想像以上に最初から共感してもらえて、うれしかったですね（笑）。

——アサギの立ち位置は、ライバル的なイメージを抱いていました。

元永 最初はプライドが高かったのと、自分が年上だからみんなを引っ張って行かなきゃいけないというプレッシャーに負けていたんだろうな

profile

アニメーション監督、演出家。ロボットアニメを含めた多様なアニメーション作品で演出を務め、アニメーション監督に。主な監督作品は、『ヨルムンガンド』『デート・ア・ライブ』『刀語』など多数。



「ヒーローは一人じゃない」という点は、最後まで貫かれたコンセプト。整備士など、近年のロボットアニメでは不在なポジションをクローズアップしたのも、本作ならでは。

と思います。それが縁の下の力持ちになるんだって決めたとき、彼は成長したんだと。そこには「自分に合った場所は絶対あるよ。そこに行くことは恥ずかしいことじゃない」という裏メッセージでもあります。でもイズル君にしても、絶対的なヒーローじゃない（笑）。まさに「ザンネンだっというじゃない」なんです。残念なところを作ろうって言ったのは、確か僕だったと思います。大人だって完璧じゃないんだし、そもそも人間は完璧じゃない。そこを認めちゃえば楽だよっていう気軽な気持ちですね。しかめっ面をするよりも、明るく笑い飛ばそうぜっていう部分がラビッツにやってもらいたかったところです。

——ヒロイン的なポジションを描けなかったのも面白かったですね。

元永 あんまり考えなかったんです。立場的にケイになるのかと思っていたら、アサギが持っていたってしまっただけですが、実は予想外でした。意識していたのは一方通行の恋愛感情でしたから、淡い恋心という程度で抑えていこうと思いました。イズルを頂点として何もわかっていなくて、ケイもアサギの気持ちに気づかず……という感じで。みんな一方通行で終わってしまう。

——より彼らに寄り添った肉親的な

立場は、ピットクルーだったのかなという印象を受けますね。

元永 そうですね。チームで1つの家族で、ラビッツも1つの家族です。「血は繋がっていないなくても、もっと強いつながりがある」というか。彼らは最初からモブにするつもりはなく、イズルのクルーのイメージは同級生で、アサギのクルーは下町の家族的な感じ、ケイのクルーはお姉さんたち、スルガのクルーは軍人上りのアニキたち、タマキのクルーはマニアックな三兄弟。

随所に盛り込まれた 既成概念へのカウンター

——当初本作は王道的展開のロボットアニメかなと思っただけですが、キャラクターの配置も含めてカウンターの的なニュアンスがありますよね。それこそチームドールベルマンも先輩風を吹かせる存在ではないです。元永 ドーベルマンは僕らが子供のころに見た、身近な大人たちっていう感じですね。大人っぽくてかっこよく見えたけど、よくよく考えてみたらちよっと抜けているみたいな（笑）。また一方で彼らのポジションは、イズルたちに死をもつて生きることを教える役割の人でもあるし、その難しさはありました。だから死亡フラグをいっぱい立てて、途中

からちよっとお遊びっぽい要素を入れたんです。最前線に行く人たちは、別にいつも悲壮感を背負っているんじゃないんだって。

——最終回に向けて、重要な位置づけを担ったと。

元永 ラビッツに一番足りないものは、身近な人が亡くなるという経験です。その人たちがいなくなった時にどう反応するのか……。最終戦の時に「必ず生きて帰る」という言葉が言えるようになるというのが、構成上のポイントでした。ただ正直、ランディとパトリックを殺してしま

うのは、作業が終わった後で「本当によかったのか」と悩んだところなんです。しかし、あの展開じゃないと、生きることと死ぬことの意識がないまま、ラビッツは最終戦にぶつかっちゃうので。ただ突っ込んでいくだけにはしたくなかった。そこに死というものを意識したラビッツだからこそ、仲間のことを大切に思っているんです。

——最終決戦が3話にわたって展開するというのが、贅沢な展開でした。

元永 4話だと多すぎますし、3話が限界かなと。その中に収まる部分を全部きっちり入れて、最後に後日談は取外ししました。続き云々ではなくて、後は観ている人に委ねてもいいかなと。あれだけの戦争をし

た後にどういうものを描いても蛇足にしかならないと思っていたので、あの展開は当初からの予定通りでした。

——最後にイズルだけ遅れて出撃させるというのは？

元永 最初から決めていました。ピンチに駆けつけるのがヒーローですから、最後に来るだろうなと。そこでイズルは最終覚醒になると。ところどころ見せていた覚醒はフェイクで、最後に見せたのが本当の覚醒です。最終話のコア・モジュールはそれまでと違って、目が見えてくるんです。

——戦って勝つのではなく、生きてみんなの元に帰るという最終回の展開がまさに作品を表していますね。

元永 そうですね。生きることによって5が共鳴して、それをイズルが乗りこなしていくという風になりますから。

——最後に総ツツコミで主人公が我に返る……という展開は、まさに本作らしいですね（笑）。

元永 あれは吉田さんのアイディアで、もう「いただきます」という感じでした（笑）。みんな育ててきた作品ですし、会議でもみんな何も言わずに「うん、いいんじゃない」って。コンテも僕が描いていたんですけど、「そうだよ。コイツらだ



監督 元永慶太郎

もんね」っていう感じでした。ものすごいバトルの中であんなことをやるのが、彼らしいところじゃないですか。だったら「この作品らしく終わりたい」という気持ちはあったかもしれません。

——最後にイズルは生きてみんなの元に戻れたのが気になるんです。

元永 最後に写ったエンドカード、あれはイズルの新作の絵なんです。だから……そういうことなんです(笑)。チャンスがあれば後日談を描くこともあると思いますが、今はあの形で一応終わりということですよ。——ウルガル側をあまりクローズアップされなかったのは意図的な部分でしょうか？

元永 そうです。地球側から見た話ですから、最後まで謎な異星人のままで描こうと。そこは「異星人のことをわかり過ぎるのもちよつと変でしょ？」っていう気持ちがあった。最後まで分かり合えない種族であるという風に描きたかったんです。分かり合ってしまうと、ウルガルではないっていう気がしますからね。——テオリアが地球に来てからの話なども気になりますね。

元永 いろいろ秘密は残っていますよね。イズル君とテオリアの関係とか、過去に何があったかとかもそ

うですし。アンジュの性別は観ている人に委ねます(笑)。一応(渡辺)明乃さんに聞いたなら、「自分のには僕という感じで演じています」という話はされていました。

汎用ロボットだけじゃドラマは生まれない？

——アッシュという主人公ロボットを構築する上で、どのようなイメージを抱かれましたか？

元永 とにかく格好いいロボットですね。そこは谷(裕司)君が出してきたイメージがよかったので、そこから練っていく形でした。ただ新人さんなら「怖いものなし」っていうところが欲しかったので、そこを出してもうまでは何度かやり取りして現在の形になっていますね。最初には既成概念的なものがあつたと思うんですけど、それが外れるとどんないいものが出てきました。

——最初は無難な方向性だったんでしょうか？

元永 谷君はとても真面目だから、「ロボットはこうじゃないといけないかも」っていう気持ちがあつたかもしれないですね。そこで「パープル2の足はなくていい」など、人型じゃなくてもいいんだっていうことは言いました。全部人型だと見分けがつきづらいし、だったらわかりやすく

したいという気持ちがありまして、勢力ごとにデザイナーさんを分けたのも意図した部分です。今回はチームということですから、バツと見たときに、どのチームかわかるようにしたかったんです。

——ファンの間ではゴールド4の首のスライドが話題になりましたね。

元永 そこは商品化した際に面白いかなと。スナイパー型なんだから、手が銃になっていて装備が変えられるのはわくわくするじゃないですか？ 僕が子供の頃に遊んだおもちゃで「変身サイボーグ」というのがあつたんですが、とても楽しかったんです。装備をいっぱい変えて遊びたいという気持ちどこかにあつたんでしょう。だからアッシュは、メカの装備をいっぱい描いてもらったんです。

——ローズ3のように1機だけ大きいというのは、制作的にやりづらい部分はありませんでしたか？

元永 気にしなかったですね。サイズも統一されていないほうが面白いって思っていました。またローズ3は役割的にスピード重視で、突っ込んで行って攪乱するという切り込み隊長でしたから、巨大なブースターがあるほうがいい。イメージ的には船の先端にある女神像ですけど、さすがに巨大な船をつけることはでき

ないので、巨大なエンジンと武器プロックを搭載している感じで。結果として「大きいから狭いところに入れない」とか、シャトル替わりにして地球に降りるとか。デザインありきで発想が生まれた部分のほうが大きいですね。

——アニメーションは割とリスクを減らしていく作り方が重要な部分もあると思うのですが、ちよつと逆転的な発想という印象です。

元永 既成概念にとらわれないことをしたいという気持ちはありました。1つの形に特化してしまえば、その役割を描き切れればいいだけです。汎用タイプだと、なんでもできる反面、どんなメカか印象に残りません。それこそパープル2は最前線で描かれることなく、後方で戦況分析しているだけでいいっていう気持ちでした。あの機体も当初はレドームを背負った形だったんですけど、谷君がうまい具合にフラフープにして面白いデザインしてくれました。アクションのデザインを見たときは、とてもうれしかったですね。

CGアクションが作品全体をけん引する

——メカアクションをオレンジさんが担当されたのも、本作の大きなポイントになりました。



主人公たちは、常に前を向いて歩き続けた。そのまっすぐな姿勢は、作品のイメージにも影響を与えていたことは明白。2クール見終えたとき、清々しさすら感じさせるロボットアニメとなった。

元永 そうですね。CGがオレンジさんと聞いたとき、「『マクロスF』みたいなことができるんだ！」って浮かれましたね（笑）。そこは本当にうれしかったです。

——演出的にもいろいろなイメージが浮かびましたか？

元永 最初は「基本的な動きはこんな感じで」って打ち合わせをしたんですけど、アクションもどんどん膨らんでいって。尺も大幅にオーバーすることもあって、でも見るともったいないから「そのまま使っちゃおう！」ってこともありました。

——全体的なCGのボリュームも相当なものですね。

元永 多いですね。24話やって総CG数がとんでもない数になっていますから。ところどころ、CGを抑えた回を作って休んでもらってという構成にはしているんですけど。それにしても2クール目は相当なボリュームでした。

——ケレス大戦あたりから、すごい展開になってきましたね。

元永 実は第1話から、予定の尺より長くなっているんです。ただアクションが増えると格好よくなるので、そこは活かしたほうがいいかなと。そこから第8話のケレス大戦になったとき、もういろいろやっちゃえ！って（笑）。第14話なんて2秒のカ

ットが19秒になって返ってきましたからね。また14話のバトルを見たので「こっちも無茶できるよね」と、僕も思い上がっちゃって。「ここまですべてやってみよう」と言いながらオレンジさんに投げちゃう。すると見事に打ち返して来るので、「すごい。コンテより格好いい。悔しいから今度はこんなことをやってみよう」と、どんどん無茶を投げていく。ちよつとひどい監督でした。

——たしかに「どこまでやってくれるのか」という興味はそそられますね（笑）。

元永 オレンジさんから提案されることも多かったですからね。たとえば空間表現的な描写をどんどん出しにも上手くいったかなと思います。こちらからお願ひしたのは、「宇宙空間なので停止する時にピタッと止まっても、慣性でゆっくり動くなど浮遊感が欲しい」という話はしていました、そこはうまく取り入れてもらったと思います。あとは重力の差ですね。宇宙空間だけでなく、小惑星帯などの戦いを経て、第17話・第18話では地球上での戦闘で、ちよつと重めのアクションがうまく表現できていたんじゃないかな。毎回CGが上がってくるのは、本当に楽しかったですね。

——そこは全体のクオリティ向上に繋がったんですね。

元永 そうですね。また今度は作画スタッフも負けられないと思ったのか、作画も頑張ってくれたという上手い相乗効果はありましたね。特に第1話を見終わった後にメカ作監の渡辺浩二君が、「あそこまでやられたら悔しいなあ」って言ったんですよ。いろいろな作品のメカ作監やっている彼の口からそんな話が出たら、「そうだよな。作画も負けられないよね」と思うところがありました。相乗効果は、本当にいろいろなところであって、音もそうですね。バトルシーンは、劇場版以上に音がついているんです。テレビだと規制があって全部聞こえないんですが、Blu-rayでヘッドフォンで聞いてもらえとすごい迫力ですよ。

——全編を振り返ってみて、監督的に特に気に入っている部分は？

元永 言ってしまうと全部です。敢えて挙げるなら、思った以上にキレイな絵ができた第18話のラベンダー畑の花が散るシーン。意図的に地上に降りた後、アングルを人間の目線にして煽っている視点を意識しているんですが、そこはうまくいったかな。エピソード的にはドーベルマンが戦死する第19話。一番上手いと思ったのは、第20話のイズル

の「お兄ちゃん……」発言から前を向くことを決めた瞬間、一度立ち止まるんです。彼らがいろいろあって凹んでいるところで、「お兄ちゃん」からのエンディング曲によって、全体を前に向かせるというきっかけになったかなと。

——さて2クールを一気に駆け抜けた印象ですが、終わってみると「これぞロボットアニメだ」という印象でした。

元永 派手な展開とか、ショッキングな引きは、あえてやりませんでしたからね。そのあたりが王道的といわれるところかもしれないです。

——物語的には王道であり、一方で現在のロボットアニメに対するアンチテーゼ的な要素もふんだんに盛り込まれています。

元永 まあ自分が見たかったものを作っただけ、というのが本音かな。初のオリジナル作品だったので、そこは自信みたいなものは付けさせてもらったかなと思います。ただ自分一人で作っているのではなく、みんなで練り込んだことが1つの気持ちかなと。その答えがこの作品の形でですね。ロボットアニメって大好きじゃないと作れないっていう誤解があるかもしれないんですけど、これは悪い意味ではなくて「ちゃんとで

監督 元永慶太郎



最後にあらわれたエンドカードは、イズルの未来を予感させるものだ。この絵は、彼が夢を叶えたというひとつの証明でもある。

きるよ！」っていう気持ちですね。
——それこそ昔は多数のロボットアニメがあった時代がありました。
元永 またそんな時代が来たら面白いでしょうね。「まだまだロボットものは作れる。仕組みさえちゃんとしていれば、面白くなるんだ」という答えの1つに、「マジエスティックプリンス」がなれたらいいですね。
——最後に応援してくれたファンの皆さんに、一言お願いします。
元永 物語として、この流れは1回終わりましたが、何度見ても楽しめるアニメです。最終話まで見たら、また1話に戻って、何度も何度もイズルたちと遊んでもらえると嬉しいかな。見るといふより、一緒に遊ぶという感覚。チームラビッツは永遠ですから、ずっと遊んでくださいというのが僕からのお願いですね。

STAFF Comment

副監督

則座 誠

Makoto Sokuza

Q1. 本作を終えて、現在の心境をお聞かせください。

何かまだやり残していることがあるような気がしてモヤモヤしています。終わったという実感が薄い。多分打ち上げまでそんな気持ちのままだと思います。

Q2. 『銀河機攻隊 マジエスティックプリンス』についての第一印象を教えてください。

登場人物の多いロボアニメと聞いて、まあ大変そうだなと思いました。

Q3. 副監督として、元永監督とはどのようなやり取りをしましたか？

作品について監督と細かい打ち合わせをするなんてことは全くなく、舞台のイメージを確認するぐらいでした。

Q4. 副監督として特にこだわった部分、気をつけた点などについて教えてください。

でしゃばらないこと、ですかね。監

督の意向をできるだけ守ることが大事ですから。コンテ演出回は別ですが（笑）

Q5. 副監督の立場から見た本作のオススメするポイントは？

愛らしく、微妙にゆるいキャラクター達と、ギミック満載で動きまくるCGロボ、どちらも魅力に溢れていると思います。

Q6. 絵コンテ、演出をご担当された部分で特に思い入れの強いエピソードやシーンは？

12話で、思いつきで登場させた後姿の大佐にちゃんと声が入れたのは良かったです。また、ブリドカットさんがスルガ好きの幼稚園児を演じられることを早い段階で知ったので、コンテを渡して下準備してもらったのも良かったかなと。ブリドカットさんにはそのコンテも面白いと褒めてもらったので気分も良かったです。社交辞令だとしても（笑）あとは、22話の攻撃前、イズルに優

しい眼差しを向けるアサギ、サナギ状態になるルティエル機、塩辛パワ。どれも思い入れの強いシーンです。22話は我ながら上手いと思ったコンテ演出回だったのでないかと思っています。ラフコンテ状態では監督によくわからんと言われましたが（笑）

Q7. 本作に携わって、印象に残ったエピソード、また実際に刺激を受けたことは？

編集時に監督や演出、設定制作、進行でアフレコを試してみたことかな。大変さを再確認したという意味で。あと、編集後に出てくるカレーを楽しみにしていました。

Q8. お気に入りのキャラクター、またはメカがありましたら教えてください。

すべてのキャラに愛着を持っています。メカもみんな大好きです。ロー銀のローズちゃんもかわいいと思っています。

Q9. ファンのみなさんへ、メッセージをお願いします。

放送中から応援してくれた方、スタッフプラリーをされた方、葡萄を隣にシカールされた方、潰シユと歩く会にいられた方、オールナイトにいられた方、アニメアワードに投票してくれた方、皆様に心からの感謝を送ります。

総作画監督

佐光幸恵

- Q1. 本作を終えて、現在の心境をお聞かせください。
 Q2. 総作画監督として特にこだわった部分、気をつけた点について教えてください。
 Q3. 平井久司さんのキャラクターを描く上でのポイントは？
 Q4. 総作画監督という立場から見た本作のオススメするポイントは？
 Q5. 担当パートで特に思い入れの強いシーンは？
 Q6. 描くのが楽しかったキャラクター、難しかったキャラクターは誰ですか？
 Q7. 本作に携わって、印象に残ったエピソード、また実際に刺激を受けたことは？
 Q8. お気に入りのキャラクター、またはメカニックがありましたら教えてください。
 Q9. ファンのみなさんへ、メッセージをお願いします。

A1 最近のテレビシリーズとしては異例と言えるくらい長期の制作期間だったので、終わった時はホッとするとともに、虚脱感というか、空虚感がいつも以上に大きかったです。
 A2 とにかく平井キャラをどれだけ再現できるかの挑戦でした。表情豊かなキャラ達なので、生き生きと描くことを心がけて作画していました。
 A3 普段、あまりギャグ顔を多用する作品の仕事をしてなかったので、毎回勉強でした。シリアスなシーンでギャグを入れるというのが最初はよく分からなくて、元永監督は「好きにやっちゃって！」とおっしゃっていたのですが、ギャグ顔の加減や、シーンとしてのバランスを把握するのが難しかったです。
 A4 ロボットバトルが魅力なのは言うまでもないことですが、ラビッツ達の重い生い立ちながら、明るいキャラクターを描写することで、より重さや暗さが浮き立ち、見ている側に想像させる作りになっていたのが特徴かなと思います。セリフやモノログで感情を説明しすぎないというのも最近では珍しかったのではないのでしょうか。
 A5 12話のCパート、水着タマキの胸が大きすぎるとの指摘を多く受

けましたが、あれはですね……、平井さんの設定面を見ていただければ分かるんですけど、本当にあのぐらいの大きさを描いてあるんですよ。一応私としては設定を忠実に再現してみました（笑）

A6 描くのは全員本当に難しかったです。シンプルでありながら、光源や立体を的確に表現できる影の付け方などは大変勉強になりました。ひたすらラビッツを描いていたような印象なので、大人キャラをもっと描きたかったですね。
 A7 オレンジさんの熱意ある仕事っぷりには非常に刺激を受けました。見習わなくてはと思います。
 A8 特にお気に入りではなくて全員好きです。
 A9 本編を最後までご覧いただき、本当にありがとうございます。皆様の心に残る、そんな作品となれば幸いです。

高岡じゅんいち

A1 久しぶりのロボットアニメだったので楽しかったです。
 A2 キャラクターの表情や影付けには気を使いました。また、コックピット内の表情にもSFものとしての気配りはしました。
 A3 平井キャラは独特なデザイン性を持っているので、そのキャラの

崩し方には気を遣ったというか、悩まされました。

A4 この作品は、2Dと3Dが混在するという形にはなっていますが、違和感はないと思います。3Dの戦闘シーンを2Dが盛り上げるという点では、うまくいっているのではないのでしょうか。
 A5 ラスト前ということもあって、21話はさらに厳しくチェックを入れています。特にバーラウンジのシーンでは全ての背景原図から描き直しました。
 A6 ケイは難易度の高いキャラクターでしたが、楽しかったです。ケイだけは顔の崩し方にオンライン的な表現を使っています。
 A7 14話は個人的にうまくいった話数だと思います。お話も面白かったです。3Dのアクションに2Dのキャラが真つ向勝負しているって感じで満足感があります。
 A8 個人的にはタマキのピットクルーのデブ三人組ですね。
 A9 今回の作品で3D表現の未来性も感じましたし、さらなるアニメ表現の可能性も見つけることができただ点では、有意義な作品だったと思います。

牧孝雄

A1 2クール、無事に放送し終え

てホッとしています。

A2 平井さんのキャラデザ作品をやらせていただくのは初めてなので、目と鼻は気をつけて作業しました。
 A3 監督から「表現を昔に戻して、何でもありにしよう」とのことでしたので、あえて古い感じにしているところもあります。
 A4 やはり緊張感のあるオレンジさんの戦闘シーンと、その緊張をやらげるキャラのギャグシーンでしょうか。
 A5 最初に入ったのが8話のケレス大戦で、思い入れがありますね。あとはルティエルの最後のシーンとか。
 A6 ケイとスルガは楽しかったです。逆にイズルは似なかったのですね。楽しかったですね（笑）
 A7 今回、CGは全てオレンジさんにおまかせだったので、CGアニメーターさんのレベルの高さに驚きました。今までの作品だと、作画さんのラフ原を元にCGをつけてもらっていましたが、それも無いので……。
 A8 チームドールベルマンの3人ですかね。
 A9 MJPは気負わず見れる作品だと思っているので、見た後にほっこりしてもらえると嬉しいです。

CGアニメーション

オレンジ

都田崇之、木村 亮、永田恭士

profile

CGアニメーションを手掛ける制作スタジオ。代表は井野元英二氏。数々の作品のCGパートを手掛け、『エヴァンゲリオン新劇場版』や『マクロスF』などに参加。近年の代表作は『コードギアス 亡国のアキト』など。

感情を反映した
アッシュの動き

——オレンジさんとして2クルルのロボットアニメは初めての挑戦になったと思いますが、どのような体制で臨まれたのですか？

都田 初期段階のチーム編成は3名で、とても少人数で取り組んでいました。2クルルはとても物量がありますからね、いかに負担がかからないように進めるかという点を重視しました。初期段階ではちよつとこだわりすぎて、とてもこなせるような物量ではなくっていったんです。

——元永監督からはどのようなオーダーがありましたか？

都田 MJP、GDF、ウルガル、それぞれで動きの差別化を図りたいというリクエストがありました。まずGDFは一世代前のメカっぽい動きをできないかということで、『謎



の円盤UFO』のDVDを監督から渡されましたね。もちろんストップモーションのような動きを、そのままCGで再現すると下手なモーションに見えかねないので、そこは色々検証したところでした。一方のMJPは滑らかに早く動く。たとえば『マクロスF』よりも早いイメージだったので、そこは迷いました。CGでハイディテールデザインの場合、早く動かすと形が見えず、アクションもわかりづらいので。その塩梅は苦労しました。ウルガルについてはデザインから受ける印象で、おのずと形になっていた感じがあります。

木村 最初はどこまでやっていいのか？というラインがつかみきれない部分もありまして。当初は「デザインがスマートだから、格好良く見せないといけない……」という意識がありました。スタッフそれぞれが



ブルー1のモデリングプロセス。複雑な曲面を持つデザインが、CGとして立体化していく様子がわかる。ワイヤーフレームの面構成に注目。

自由に面白い動きをつけて、「この作品はここまでやってもいいんだ、ここまでコミカルな表現をしてもいいんだ」という意識が作るごとに広がっていったという感じです。いわゆるアサギスベシャルと言われたコミカルな動きなどがそうです。それから冒険したり、暴走したり（笑）。

永田 コミカルな作品ということは聞いていたのですが、それが映像になるまで「どこまでやっていいのか」という点は手探り状態でした。

——アッシュらしい動きについて、模索した点がありますか？

都田 ジュリアシステムと感情という点について考えたとき、アッシュはロボットとして動かすというより



は、キャラクターとして動かしたほうがいいんじゃないかと。そこからコミカルな動きにつながっていった部分はありますね。



ディレクターである都田氏は、バンクや決めカットなどを中心に担当。一枚絵として成立する格好良さを追求した。

木村 僕は天然っぽいところがあるので、「これが格好いいよね!」というノリで進めました(笑)。やっとな願のロボットアニメに関わられたので、その気持ちで前面に出た感じですよ。

都田 ディレクターとしては、そういうノリを狙っていた意識はありません。担当したスタッフによって、動きや表現に振れ幅があってもいいんじゃないかって。CGって、どれも同じと誤解されている部分がありますからね。スタッフには「自由に格好いいと思うようにやってみて」と言いました。ロボット好きなスタッフが集まっていたので、こんな表現をしてくれるんじゃないか、こんな面白い魅せ方をしてくれるかもしれないって期待していましたね。

——CGアニメーターの個性が出る時代になったのでしょうか?

都田 細かい部分は設定が描いてあるケースも多いのですが、CG側としても考えていかないと、映像として成り立たない部分はあります。それをスタッフがうまく考えてくれたという印象がありますね。特に本作では適材適所に、ギミックとアクションの配分がうまくいきました。
永田 僕はどちらかというと、硬い動きをつけるタイプで、個人的に兵器が好きなので、その分メカニカル

なギミックや表現に力を入れました。そういう意味でも、全体としてバランスが取れたんじゃないかなって思います。特にゴディニオンやピット艦の発進バンクなど、映像的に格好良く、締まった絵を作れたらなと思っていました。

都田 永田には発進シーケンスなどを担当してもらったのですが、コミカルな動きだけではなく、メカとしてのギミックもロボットアニメとしては大きな魅力です。そこは尺との兼ね合いではあるのですが、どの程度のポリウムなら収まるのかという点も含めて、ギミックの面白さを見せるのも意識した点です。

——5体5様のギミックがあるのは、メカ好きとしてもやりがいのある題材ではないでしょうか。

都田 そうですね。ただ毎回5体登場するとすると、物量的にも大変です。武装が毎回変わるの、後半まで苦労した点です。

——武装については、どんなリクエストがあったんですか?

都田 武装に関してはアイディアが設定にいっぱい描いてありまして、それをコンテの人がどこまで活かすかという点に尽きますね。コンテに描かれていたら、それをこちらで拾って自由にやらせていただくという感じですね。

ファンの声が 作品を支える力に

——アッシュ5機はまったく異なる機体ですが、それぞれの印象は?

木村 これまでにないデザインで、動くとき見栄えがするというのが印象に残っています。うれしかったのはブルー1が日本刀をもっていたことです。僕は時代劇が大好きなので、これは絶対手掛けたいなと思って。ブルー1の発進シーンも、刀をわざと抜き抜いて収めるというアクションを入れました(笑)。

都田 見ている人が思わず突っ込みたくなるアイディアが欲しかったんです。実際に上がってきたものを見て「なるほど、こうきたか!」って驚くことも多かったですね。

木村 他にもローズ3が陽動と気付かず飛んでいくのをパープル2が引き止めるシーンで、手足がない機体だけ「待って!」と引き留めるような、しなを作った芝居をつけていたんです。別のスタッフからは、「ロボットなのにこんな芝居していい大丈夫なんですか!」って言われましたが(笑)。

都田 そういう意味では、ジュリアシステムって、ロボットをキャラクターとして動かすのにちょうどいい設定かもしれません。

——2ndオープニングでも、レッド5は指で合図していますね。

都田 あれもコンテには無かったものです。この子たちは仲間で、その絆を表現できればいいなと思い、合図を出してサポートし合っている絵を作りました。

永田 アッシュはそれぞれポジションと役割がはっきりしていて、戦闘中でも前衛と後衛で距離が離れていますよね。ただ、出撃シーンや移動中となると、どうしても5機揃うんですが、ローズ3だけが大きいので配置には気を付けました。またゴールド4のスライドする頭やレッド5の羽など、レイアウトをちよつと間違えると格好悪い絵になりかねないので、その点は気を付けました。コンテをそのまま3Dで直接表現してしまうと絵にならない場合もあるので、そこを調整していく感じですよ。

——1クールを超えたあたりから、徐々にアクションも激しさを増していった印象がありますね。

永田 後半戦は放送がすでに始まっている段階で、スタッフは会社で放送を見ているような状態でした。そこでTwitterやネットでファンのみなさんの声を聴きながら、スタッフのテンションも上がっていった感じ。みなさんの声はスケジュール的に厳しい中で、とても励みになりま



スタッフも「アッシュ」というメカを手探りで構築していく中、木村氏が放った一撃が第8話のこのカット。日本刀へのこだわりによって生まれた。

STAFF Interview

CGアニメーション オレンジ

した。大変だけど面白いものを作りたいっていう気持ちは、前半と違う形で盛り上がっていききました。

——第14話のレッド5とジアートとの戦闘など、TwitterのTLがザワついていましたよね（笑）。

都田 第14話は、いろいろな幸運があったと思います。担当したスタッフが手描きのアニメーション経験のある人で、また、とてもアイデアを盛り込むのが好きだったんです。ちょうど作品として表現の幅を広げられるかという可能性をつかみかけていたところだったので、そこはコンテも気にせず自由にやってくれて任せてみたんです。そこで上がってきたのが、あのアクションですね。コンテの尺も大幅にオーバーしてしまっただけで、そこは編集して使えるところだけ使ってくださいという形で提出しました。ところが面白いと思っただけだったのか、最終的に全部使ってもらえたんです。また、視聴者の方の反響もすごかったんで、これはいけるという手ごたえをつかみました。そこからですね。どんどんすごいことをやろう、と思ったのは。第14話がひとつの転機になったのは間違いないです。

——ミッションごとにステージが変わる、というのもうまく機能していましたね。

都田 舞台がほとんど宇宙なので、重量感や移動速度の表現、メカのシルエットを見せるのも難しいかなと感じたんです。ですが第11話の敵艦への潜入や、第18話の富良野戦など、結果的に色々な舞台が用意されていたので、表現的に面白かった。

木村 第18話のコンテを都田さんが見ている「地上戦いいですね！」とあまり深く考えずに言ったら、本当に僕の担当になりました（笑）。コンテの段階でも、熊に野武士が2人で襲い掛かるみたいなノリで、しかも衛星軌道上から狙撃するというシチュエーションは燃えましたね。

都田 コンテ上でも刀でザクザク刺すところが描かれ、そこは徹底して見せようと思っていました。

木村 本当は固い敵に刀がなかなか刺さなくて苦労するという段取りだったんですが、尺的にも表現的にわかりづらいという部分があったので、これは勢いでザクザク刺したほうがいいということ。ただ、とても作品に思入れのあるファンの方には、イズルとアサギが敵を容赦なく串刺しにしているのが見ていて辛いという意見もあって。面白い映像を作りたいという一心でやっている部分はあるんですけど、ファンの方がそこまで思入れをもってくださっているという意味で、作り手にも



羽をただの飾りではなく、意味合いを持たせるというアイデアから生まれた最終決戦のレッド5vsジアート戦。制作過程でも躍動感溢れる。

責任はあると反省しました。

——そこは優しい少年たちがそれくらいやらないと生きていけないのが戦争なんだ、と感じますね。

木村 そう思っていただけならありがたいです。たとえば、やられ役のウルガル兵であっても、必ず有効だと思っただけの手を打ち込んできて、それをかわして返す……という流れを意識してやっています。ストリートに言えば、「殺し合い」なんですよ。そこは許される範囲で入れていこうと思っていた気がします。

生き残りをかけたラスト3話の最終決戦

——その後、終盤の3話をかけた最

終決戦はハードだったのでは？

都田 第8話で丸々1話分戦闘の回があつて、相当なカロリーが必要なのは理解していましたが、スケジュールも厳しい状況でした。最後は本当にスタッフそれぞれの裁量に任せましたが、それこそスタッフにもジユリアシステムがついていて、生き残りをかけた戦いが展開していた感じでした（笑）。特に体制を変えたり、スタッフを増員したりしたことはなく、逆に言えば「このスタッフならこれだけのものは任せられる、やれるぞ」という確信があつて臨んだという感じです。

——レッド5とジアート機が羽で戦うというのは、オレンジさんのアイデアとお聞きしましたが。

都田 羽が生えること自体はコンテに描いてあったんですけど、この先をどうしようかと悩んだとき、「羽でガードする」というアイデアが出てきて。光の羽が象徴的なものじゃなくて、物理的に使うというのは確かに面白い。また、これまで同じことはやってこなかったんで、どんどん新しい表現や技を使ってきましたからね。そこでオールナイトイベントの際に、監督に相談したら、「任せたい」ということで（笑）。

——最終話でレッド5はボロボロになるまで戦っていますね。

Pick Up



永田氏はメカがメカらしく描かれる発進バンクやゴディニオンを担当。アクションとメカのバランスの良さが、作品を引き立たせた。

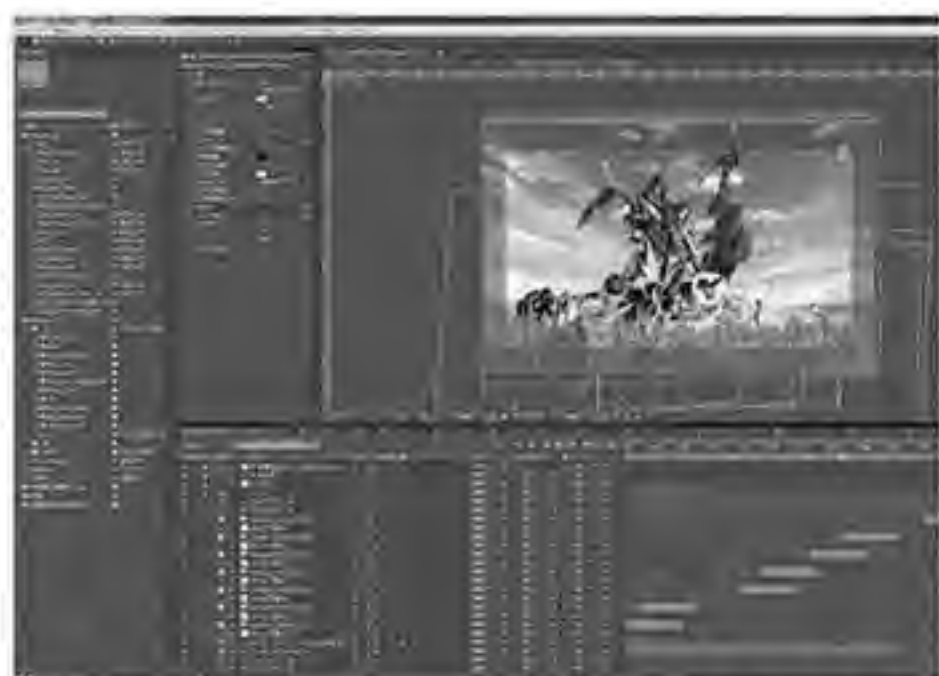
木村 最終話に向けて、壊れるモデルがあるか確認したり、イエーガーをバージするギミックを仕込んだモデルを用意したりと、コッコツと作っていました。それこそみんなが第22、第23話の物量と戦っているときに、もくもくと準備していましたね。ストーリー的にもゲートが破壊されて、羽の戦いが終わり、大きな山場が終わった後なので、失敗すると蛇足なってしまう。そこはやり過ぎなぐらいのほうがいいと思います。かなり上乘せして作りました。ロボットアニメ好きとしては、最後にコアだけで戦うって最高に燃えるじゃないですか。「これでこの作品も終わりか……」って寂しさもありましたけど、今までやったものを全てつぎ込もうっていう気合いで乗り切りました。

——最後の1話しか使わないダメージモデルは相当に贅沢ですね。

都田 そこは相当作画の方にも協力していただきました。物量とんでもないので、CGとしてはロボットだけに専念させていただき、ゲートの崩壊などの一部は作画さんにご協力いただいて。本当にそこは助かりました。

——CGサイド的に、印象に残っているシーンを教えてください。

都田 ディレクターという立場では



木村氏が印象に残ったという第18話。ここまで必死に戦わなければ生き残れない、という極限の戦闘状況を強く印象づけた。

なく、実際に手がけたシーンになると発進バンクやレッド5の覚醒シーンです。アクション自体は他のスタッフに任せただけで、自分としてはキツになるような決めポーズをうまく挟めるようにこだわっていますね。目指したのはカードゲームに採用されるような絵ですね。個人的に興味

でカメラをやっているんで、いかに1枚の絵として印象付けられるかという点にこだわりました。

木村 第18話と最終話は力を尽くしたという感じがします。あとは初期にスタッフ間で「この人はどんなカットを作るんだろう」ってお互いに様子をみている時期がありました。そこでブルーがウルガル機動兵器をぶった斬ってカメラの前でポーズをキメるカット（第8話）を作ったんですけど、周りのスタッフの人から「お、やるじゃん」みたいな感じで反応をもらえたのはよかった。放送後にアサギファンの方から喜んでもらえたのも印象に残っています。

永田 自分としてはオレンジで初めてアニメ業界に入り、その中で最初に担当させてもらったのがゴディニオンとピット艦の発進バンクでした。何度もTVで流れるものとして画作りをしっかりとやっていかないとと思っていて、また都田さんにも自由に任せてもらえたので、かなり作り込めたのはうれしかったです。

——作品を作り終えて、現在の率直なお気持ちを聞かせてください。

木村 あらためて本当に面白い仕事だったなど。特にこの作品では、自分の好きなジャンルで、素直に作りたいもの、やりたいことをやらせてもらえましたからね。また、メカア

クションはCGでしたが、良くも悪くもCGっぽくないところもよかったと思います。CGで表現の振幅があるものを作るという経験は、あまりできないものです。どうしても整ったものを求められますからね。今後こういう仕事をいただくと、我々は頑張れます（笑）。

永田 アニメ業界初作品で、2クルのCGを担当するというのは、とても大きな経験になりました。また、ファンみなさんの言葉がとても温かいのが印象的でした。ニコニコ動画で放送された第24話の温かいコメントを見て、思わず涙が流れてきて「やり終えたな」という気持ちになりました。実際にアニメ制作の現場に立ったときに、ファンは作品を思っキャラクターを愛してくださるんだなって強く実感しています。

都田 ファンみなさんの反応を見ていると、自らを「保護者」と呼んでいるくらい、作品にのめり込んでいるんだなって。こちらとしても我が子を作っている意識だったので、ファンの方も同じように愛してくれているのが嬉しかったです。その気持ちは、作品を作る上で大切にしていきたいと思いました。「マジエスティックプリンス」が皆さんにずっと愛してもらえるような作品であってほしいと思います。

シリーズ構成・脚本

吉田玲子

Reiko Yoshida

SFロボットアニメも
人々のドラマである

——企画に参加された経緯をお聞かせください。

吉田 東宝の吉澤（隆）プロデューサーに声をかけていただいたのがきっかけですね。吉澤さんとは以前、別の作品に誘っていただいた経緯がありまして、その流れで参加させていただきました。

——吉田さんがSFロボットアニメの脚本を担当されるということがすごく不思議でした。

吉田 私も「なんで？」って思いました（笑）。

——引き受けるか、迷いはありませんでしたか？

吉田 「人間関係のドラマを描いていきたいので、そういう面で吉田さんに協力してほしい」ということでしたので……。SF設定や考証など

は別の方を立てますので、参加してくださいと言われまして、それならいけるかなと。でもどんな作品になるか、そういった話をした時点では外殻しか決まっていなかったんです。イズルたちの原型や、悪役の五将軍がいる、というようなキャラクターの配置の大まかなものではできていました。

——メインキャラクターであるイズルたち5人は、最近のアニメにはないタイプですが、どのように構築されていったのですか？

吉田 イズルは最初、無口なメカオタクという感じでしたね。全体的にキャラには元永（慶太郎）監督のカラーが結構出ています。監督は特撮の戦隊ものがお好きなんですけど、そういう戦隊ものの配置にしたかどうかという意識が、監督の頭の中にあっただのだと思います。主人公はバリバリの格好良いヤツというよりも、

「一緒に成長を見守っていけるようなタイプがいいね」ということも話し合いました。そういった経緯でまずイズルが決まって、そこから他のキャラクターたちが決まっていく流れでした。

——アサギもライバルになりそうな立ち位置ですけど実は違うという、ちよっと変わったポジションですね。全体的に嫌な立ち位置のキャラクターがいらないのが不思議でした。

吉田 「主人公たちはチームである」ということは強く意識しました。企画の当初からチームで戦うというのにはありましたが、ライバルというよりもあくまで仲間ということを強調しています。それは戦隊ものも、悪の組織に対して「みんなで協力して戦う」というゆるぎないスタンスがありますよね。

——タマキやケイは、当初からかなり性格が変わったという話もお聞きしています。

吉田 プロットやシナリオを作りながら、少しずつキャラクターをつけていった感じです。最初に叩き台を作って、未熟なヤツがいきなり戦場にかりだされるというか、そういう方向性が第1話の押し出しとしていいのではないかと話し合いました。結果的に、どんどんザンネンな子たちになっていきましたね（笑）。

——ラビッツの全員に、かならず弱点があるというのも面白いです。

吉田 登場人物に弱点があるという点と、仲間たちと協力して戦うという点で「バンド・オブ・ブラザース」（※2001年に製作されたアメリカのテレビドラマ）が参考になるのではないかと、鈴木（貴昭）さんからアドバイスを頂まして、参考にしている部分があります。「バンド・オブ・ブラザース」も新兵がいきなりノルマンディーにつれていかれるところから始まるんですね。そこから仲間たちが一緒に戦うことを通じて、いろいろと経験していくというところは「マジエスティックプリンス」にも通じると思います。

——イズルたちはチームではあるのですが、最終的には家族のようになっています。その流れは最初から想定していたのですか？

吉田 原案から「遺伝子操作で作られた子供たち」という設定はあったんですよ。でも、それは私としては一番悩んだところでした。キャラクター付けをするときに、普通はどういう両親の間に生まれて、どういう風に育って、どういう経験をして、というところから作っていくんですが、イズルたちにはそれが一切ない。つまり背景も過去も何もない子どもたちを描かなければいけなかった。

profile

1990年代中頃から、『水色時代』『夢のクレヨン王国』といった作品で脚本を担当。近年では『けいおん!』での脚本が知られるが、本作や『ガールズ&パンツァー』など作品ジャンルを問わない活躍を見せる。



スタンスやアプローチは違えど、イズルたちを見守る立場の大人たち。それは視聴者や制作サイドが彼らを見守る目線でもあった。

それがすごく難しく、悩みましたね。最初は各キャラクターが擬似家族に育てられていて、その親に会いに行く話を入れようかとも考えたのですが、紆余曲折を経て記憶すら無い設定になり、それもできなくなりました。でもいろいろと考えて、何も無いというのを逆手にとつて

「なにもないところから戦いを通じて仲間や家族のようなものを得る物語にしたらどうだろう?」という流れになりました。その一方で元永監督からは、ピットクルーという存在が、家族のようになっていくというアイデアをいただきましたね。

——イズルはそういった不遇なスタンスのキャラクターにありがちな性格とは逆に、まっすぐで邪気がない、イヤミがないキャラクターなのが意外でした。

吉田 バックボーンがないので前を見るしか無いということなんだと思います。ある種、生まれたての子供ですよね。純粹培養で恣意的に作られた子供。でもそれが悪いほうに向かわずにポジティブなほうに向かったのがイズルです。出生を恨んだり、反抗したりといったネガティブなキアラに作ることもできたとは思いますが。

——素人考えですと、そういう性格のほうが、ドラマが生まれてやりや

すいのではないかと考えてしまいました。

吉田 『マジエスティックプリンス』を作っている当時、東日本大震災があったんです……。それで「暗いものを作りたくない」という当時の状況から影響を受けた部分は、少なからずあったと思います。何も無いけど、恨まないといえますか……。なにか前向きなものを作りたいという気分だったと思います。

——それを戦争の中で描くというのは難しそうですが……。

吉田 戦うということに対して、こういう子たちはどういうモチベーションで戦えばいいのか、といったところは悩みましたね。戦っている相手が人間、まあまったく同じ人間ではないですけど、人間とわかってどう思うか、という点もそうです。ここでもお遊びでもない戦争ですからね。でも、戦わないと仲間や家族さえ守ることもできないということが、彼らが戦う理由なんです。

——ヒーローになりたい、漫画家になりたいという特徴的な部分は意図的に設けられたのですか?

吉田 なにもないといっても、生きていけば好きな物くらいはあるだろうと。そういうものを見つけなければ生きていけないでしょう。あと、『マジエスティックプリンス』のマ

ンガを雑誌『ヒーローズ』に連載するということなので、ちよつと意識した部分はありますね(笑)。

残念なイズルらしいこと、それがこの作品のヒーロー像

——『マジエスティックプリンス』を作るにあたって、過去のロボットアニメを意識した点はありましたか?

吉田 特別にはありませんでした。実は私自身の中にロボットアニメを愛してきた歴史がないので、ロボットアニメのセオリーがそもそもよくわからないですね。

——それは驚きますね。

吉田 そこはみなさんのお力です。もちろん「こういうロボットアニメがある」といったことを知識としては知っていましたが、きちんと見たことはほとんどなかったです。『機動戦士ガンダム』は見たことがありましたが、だからホント、最初にオファーが来た時に「なんで私なんだろう?」って思いました。やっぱり私にできる、「キャラクターを描く」ということを期待してのことなんだなとは思いましたが。

——吉田さんはシリーズ構成ですが、他の脚本家さんは決まっていたのですか。

吉田 鈴木さんは決まっていました

ね。他にはロボットアニメを書いたことのある方がいるといいなということ、志茂文彦さんも参加なさっています。最初にお話した、吉澤さんから誘っていただいた企画に志茂さんも参加予定だったんですよ。そういった経緯もありまして、脚本をお願いしました。

——どのようなパートを誰が書くかという分担も話し合ってた決めたのですか。

吉田 そうですね。戦闘パートは鈴木さん、ちよつと男っぽい話の時は志茂さんといったように、それぞれ得意なところをお願いしました。それぞれタイプが違う感じでバランスされていたのかもしれない。

——クール目の流れはミッシェンをこなしつつ、各キャラにスポットをあてるという構成でした。

吉田 やはりキャラクターを書くのが私としては好きですから。原作のないオリジナルのキャラなので、まずは人となりを見せていかないとけないですね。ただ、イズルとアサギとの関係は最後までちよつと悩みました。ある種の三角関係になったりとか、アサギがすごく挫折するという展開も頭の中に無くはなかったんですけど、最終的にあのような形に落ち着きました。

——イズルはたまに別人格になった

シリーズ構成・脚本 吉田玲子

りますけど。でもアッシュに取り込まれてヒーローっぽく格好良かったイズルに対して、全員が総ツツコミするのが面白いですよ。最終話もイズルへの総ツツコミで締めたのも、彼らしいです。あのシーンは脚本の打ち合わせで異論はなかったのですか？

吉田 みんな爆笑でしたね。イズルの中にもきつとあるんだと思いますが、「ヒーローは格好良くあらねばならぬ」という思い込みが誰しもあると思います。でも、格好いいだけではなくて、仲間に愛されるというのもヒーローじゃないかな。普通のロボットアニメとはちょっと違うヒーロー像かもしれません。

——弱点と好きなもの、という2つの要素が効果的に使われているのが印象的でした。アサギのお腹がいたという弱点もコミカルでした。

吉田 肝心なところでメンタルが弱いということ、こういう風に表現しようか考えた結果です。ロボットに乗りながらお腹が痛くなるというのは、ロボットアニメではありえないだろうし、面白いかなと思いました。ロボットに乗るのは、神経を使っただけでストレスかかりそうですからね（笑）。

——第5話で「よし、まかせておけ！」といいながらお腹を押さえているア

サギは、シーンとして面白いし、共感できる部分もありますね（笑）。

吉田 ちょっとダメな部分がいやな感じではなくて、笑っちゃったり、情けなかったり、突っ込みをいれたくなるような弱点だいいなとは思っていました。

——一方で、女性陣にはヒロインらしいヒロインがいまませんね。

吉田 仲間なので、女として意識するよりもやっぱり一緒のチームという部分を選んだということですね。仲間を守るのと好きな子を守るというのは、やはり感情が違ふと思います。個人の思いより、もう少し広い意味での仲間というのを優先しました。——テオリアはデザイン的にもヒロインなのかと思ったら実は母親であつたり、少し冒険的な設定と感じられた部分もあります。

吉田 冒険なんですか（笑）。でも、女の子を女の子として扱うのって、『マジエスティックプリンス』を作っていた時にスタッフの誰も求めていなかったんですよ。何故かはわかりませんが……。基本的に設定や状況はシリーズなので、そこからさらに人間関係までドロドロにしようのではありません。もっとさわやかに描くとバランスが良くなるのではないかということなのでしょう

か。元永監督も明るい方なんですよ。割とからっとした元永監督の気質も作品内にすごく出ていると思います。

——そこは元永監督のカラーなんでしょう

吉田 そうですね。多分こういう形になったのは、本読み（※脚本やプロットを話し合う会議）や現場を仕切る監督のカラーがかなり出ているとは思っています。『マジエスティックプリンス』の場合は調整といいますが、私と監督の二人の持っているものが合わさっている部分が多くあると思います。

——大人たちの描かれ方も保護者のような目線でしたね。

吉田 何も無いところから戦うために生まれて最前線で戦っている子たちを、周りの人たちがバックアップするというのが出るいいなとは思っていましたね。

前向きに突き進むのが作品らしさ

——ご自身で気に入っているエピソードなどはありますか？

吉田 自分で書いた話で好きな話は、第6話の卒業式です。最初はそのエピソードは入らない予定だったんですが、第1話から第5話までを書いてきて、彼らがこれから戦争に行く前に日常と決別する話を描いておい

たほうがいいと思って、急遽入れた話なんです。第5話まではミッシェンものらしくとんとん拍子でストリーが進んできましたが、一回しつとりした話があるのもいいかなと思っただけです。青春ものの匂いを持っているというか、戦わない彼らを描きたかった。あと、第12話は個人的に気楽に楽しんで見ることができましたね。

——第12話「シークレットミッシェン」はちょっと異色の回でした。

吉田 第12話は伊藤ヒロさんの脚本ですね。伊藤さんは割とギャグが得意な方なんです。もともと、本編にもう少し日常部分を入れたいと思っっていたんですよ。ですがなかなか入れる機会がない。そこをなんとか面白い日常話を、ということで第12話を入れたのですが、なかなか難しかったと伊藤さんはおっしゃっていました。第12話は独立した話ですし、遊びの多い話です。しかも戦闘はありません。戦闘のない部分で彼らはどう動かすのかという点が難しかったようです。

——続く第13話ではメイン5人のキアラが固まりつつあるところに、6人目のアンジュが入るというのも面白いですね。

吉田 そこは戦隊ものなので、異分子が1人入らないと（笑）。1ク



本作のシナリオは、吉田氏の他にSF設定も務めた鈴木貴昭氏と志茂文彦氏、さらに12話では伊藤ヒロ氏が手がけている。それぞれが持ち味を活かし、割と明確に役割分担がなされているのも特徴的。

ールを終えた時点で、5人の関係に多少のゆらぎを与えたり、改めてこの5人とは何なのかを考えたり……。外側からの視点が欲しかったというのはありました。

——アンジュの二重人格というアイデアは？

吉田 最初、アッシュに乗ると力を発揮するかわりに、人格を乗っ取られる、というような設定があったので、その顕著な例としてアンジュを出す意味がありました。あとはイズルの行く末を予感させるという、ストーリー上の役割もありましたね。でもそういう役まわりのキャラって、普通はボロボロになって死んじゃうんでしょけど、彼は生き残りましたね。そこまでやると重くて収拾できない感じになってしまうので、そこまではやりなくなかったという気持ちもありました……。――登場したみんなが生きて欲しいという思いが？

吉田 作っている側も、誰が生き残るのかということは決めてなかったですね。主人公が死ぬという案もあったんですよ。

——ロボットアニメは戦争を描くゆえに、主要人物の死は避けられない印象がありますよね。

吉田 それはありますね。アサギが死ぬのか、ケイが死ぬのかイズルが

死ぬのか。実はその点はずっと探りつつやっていったんですけど、結局みんな生き残りましたね。皆さんあの頃にはキャラたちが好きになってきていたんでしょね。だから誰も死なせることができなくなっちゃったというのがあると思います。それがいまいか悪いかはわからないですけど、貫き通したとは思いますが。ドーベルマンの人たちは死んでしまいましたが……。

——ドーベルマンは軍人として任務を果たすという役割だったので、死に意味があったと思うんです。ラストは意外でしたが、イズルは本当に無事だったのか気になります。

吉田 それはどちらともとれるようにはしていますが、あの後は仲間のところに還っていくのかなあと。ただイズルは生きていても、死んでいても、彼が望んだある種のヒーローにはなることができたので、彼の人生はまっとうできたのではと思いますね。

——おやつさんやスズカゼのようなキャラは吉田さんのアイデアなのですか。

吉田 そのあたりは元永監督の趣味ですね。特におやつさんはそうです。「女のおやつさんって呼ばれるんだよー」って、うれしそうに説明してくれました（笑）。

——大人のキャラクターに女性が多いのは意図的なものですか？

吉田 言われてみれば……。でも意識してなかったですね。メカニックも現場の司令も女性ということは最初から決まっていた。やはりイズルたちに対する母親的な配置になったということなのでしょう。

——イズルたちを見守る一方で、大人になりきれてない人たちだと、監督はおっしゃっていましたね。

吉田 軍人という職業ですと、意外とそういうタイプになるかもしれないですね。1職業にしか携わっていませんから、ある種の研究者的になるというか。社会との接点のない閉鎖的な組織でしゅし、スペシャリストってそういうものかもしれないです。

——細かい話ですが、スズカゼやおやつさんが、飲み屋でクダを巻いているのもいいですね。同世代のファンには、共感できると思います。

吉田 そうですね。自分がスズカゼの立場だったら、とてもやってられないなあと（笑）。人の命を預かる立場ですしね。

ウルガル側のドラマもいつか描きたい！

——今回、オリジナルロボット作品に参加されていかがでしたか？

吉田 面白かったです。その一方で苦しい部分も大きかったですね。たとえば原作のないオリジナル作品ですから、第6話くらいまで書いたあとで、直したくなることもありました。また設定が多い作品なので、細かい設定が決まらないと進められない部分もありますし。

——結果として、これまでにない作品になった印象ですね。

吉田 ある種変わった作品にはなかったかなと思います。ヒーローがいつまでもみんなに突っ込まれつつ、でも愛されている作品って、あまりないですよ。温かさや厳しさ、シリアスさが妙に交じり合った感じがする作品だと思います。

——作品を一旦終了して、今の率直な感想はいかがですか？

吉田 もうちょつと振り返って描きたいところがありますね。色々迷いながら作った部分もありますから。あとは敵であるウルガル側の存在を、もう一回描いてみたいですね。最初に勧善懲悪ものという方向性があったのですが、結果的にイズルたちの側をメインに話を作っていたので。ウルガル側も、レガトゥスの面々やジアート&テオリアの関係にもドラマがあったと思うので、もし何か機会があればウルガル側のドラマを構築してみたいと思います。

軍事・SF考証

鈴木貴昭

Takaki Suzuki

新しい世界観を
ゼロから構築する

——本作に鈴木さんが参加されると
いうことで、作品発表当時はとても
話題になりました。

鈴木 現在、東宝のプロデューサー
になっている吉澤さんとは元々知り
合いで、「手伝って欲しい」という
連絡があったんです。そのときは、
まだ主人公5人の名前や、謎の異星
人と戦うということが決まってい
る程度でした。それを企画として成り
立たせたいので、設定面などの補強
をお願いしたいという依頼でした。
SF考証というよりは、世界観設定
を根っこ部分から作ることができ
たので、とても楽しかったですね。

——物語がミッション形式というこ
とで、シリーズ構成の領域にも踏み
込まれている印象ですが。

鈴木 戦闘と世界の流れを担当して

いる感じですね。元永監督や吉田さ
んが描きたいことがキャラクターの
感情の流れとしてあって、そこに世
界と戦闘の道しるべを私のほうで置
いていくという感じで。

——オリジナルロボット作品を構築
する上で、指針のようなものは？

鈴木 ちゃんとスペックを全部見せ
て、連携して戦うものが作られたか
つたですね。オーダーとしても、主人
公5人が協力として戦うということが
が決まっていました。そこは納得
のいく戦術を組み上げて戦うのが、
自分としても作りたい、見たいロ
ボットアニメだったんです。その点
では元永監督が抱いていた、「自分
が見たいロボットアニメをやりたい」
というコンセプトと合致するもので
もありました。またキャラクターの
感情線に関しては吉田さんがきっち
りと作ってくださるので、自分は安
心して打ち込めるという気持ちでし

たね。

——世界観に関しては年表から星系
図など、細部まで作りこまれている
ことにとても驚きました。

鈴木 星系図まで作らないと、戦争
を描くことはできないんです。あの
星系図は3Dデータで、さらに何年
何月何日の何時何分はどこに星があ
るかというの、全部連動して動き
ます。星系図がないと、ウルガルが
どこからきて、何分かけてやってき
て、何分戦闘をやって、何分で撤退
するか、という部分が決められない
んです。

——ウルガル側の侵攻の過程も、細
かく設定されているですね。

鈴木 ウルガルは圧倒的に強いので、
前提として行動に制限をかけていま
すよね。それだけに無制限に攻める
ことはできないわけです。そうする
と、彼らは拠点を築いて進んでいく
わけですが、まず木星圏に拠点を作
り、そこから小惑星帯まできて、そ
れより先に進むためにはどこを制圧
しなければいけないのか、というこ
とを考えていく必要があります。地
球の拠点をどんどん落としていって、
地球侵攻に至るとい感じです。あ
とはミッションもので、「いろいろ
な戦闘を見せて欲しい」というオー
ダーがありましたので、いろいろな
シチュエーションを盛り込むために

星系図が必要だったという面はあり
ます。

——ミッションの内容は、シナリオ
の前段階で作られたんでしょうか？

鈴木 「今回はこんなミッション」
というのは、シリーズ構成の段階で
何回か作っていますね。作戦の目標
と決着さえ決めておけば、あとはど
ういう展開にするかはシナリオにお
任せという感じで。「こんなことを
やりたい」という要望に関しては、
本読みの場で意見交換をしていくと
いった具合でした。

——ミッションを構築する上で、ど
んな要素が必要と考えましたか？

鈴木 まず、「今回の作戦はどの機
体を主役にするか」ということです
ね。あとはシチュエーションです。
重力下戦闘や小惑星の中といった、
いろいろな戦場で戦うという点も
オーダーでしたし。そこまで決めた
ら誰と戦って、どうやって倒すかと
いう流れを作っていく感じです。

——第18話もそうですが、特に連携
や協力といった側面がよく描かれて
いましたね。

鈴木 5人が主役という以上、全員
が力を合わせて倒すというのは必須
だと思えます。もちろん最後は主
人公のイズルが必殺技で倒すこと
になるかもしれませんが、そこに至る
までには全員が協力するというのが

profile

脚本家、設定考証。豊富なミリタリー、SF知識を活かし、
数多くの作品で軍事・SF考証や企画を手掛ける。参加作
品にはシナリオで参加することも。代表作に『ストライク
ウィッチーズ』シリーズ、『ガールズ&パンツァー』など。



鈴木氏が脚本でクレジットされた第8話。アッシュの武装群もグレードアップし、各機体の特性を生かした戦闘が展開された。

物語の基本ですね。第8話みたいに、イズルがジアートを食い止めている間にみんなが頑張るとか、話数ごとに特色の出し入れはありますけど、ちゃんと5人の物語です。

——作品のコンセプトがよく表れている印象ですね。

鈴木 最終決戦の最初の案では、全機体がボロボロになっていて出撃できない、だからアッシュ5機を1機にまとめてイズルが出撃するというプランもあつたんです。設定的にもアッシュは各部のジョイントが全部共通になっていて、レッド5にブルー1の足をつけたり、ゴールド4の銃をつけたり……というプランもあつたんですけど、「オレンジさんの負担がすごい」ということで(笑)。

——幻の最終回ですね。実際のラストバトルも、イズルが最後にやってくるというのは燃える展開でした。

鈴木 そこは監督の「燃えるものにした」「熱いものにした」という方向性ですね。

自分で設定を作り 自分でシナリオを書く

——鈴木さんはシナリオとしても参加されていますね。

鈴木 当初からシナリオでも参加する予定でした。特に設定と戦闘の回を中心にやらせてもらっています。

結局、自分で作った設定を人に説明してもらうよりは、自分で説明した方が手っ取り早いんです。SF・軍事考証という肩書ではありませんが、求められている役割には、戦闘や設定を話数ごとに整理するポジションという意味も含まれていますね。

——そこは観ている側からしても安心感がある点ですね。

鈴木 この作品は、謎が出るとその8割は次の話数で解決してしまうというのも特徴的でした。「ウルガルって何？」っていうと、「ウルガルはこれです」みたいに、次の話数では疑問は解消する。気になる表層的な疑問の部分だけは次の話数ですぐに解決する一方で、伏線はいっぱい張ってあるし、謎はまだまだいっぱい残っているんですけど、そういう部分を定期的に私の回で全部1回整理するんです。話数で1ブロック構成になっているので、連続して見ている人には徐々に謎が明かされていくし、時間をおいてしまった人がたまたま見ても一気に解決できるというポイントも置いてあるんです。

——年表についてもオーダーで作られたのでしょうか？

鈴木 年表は、ここ100年程度の年表という短いオーダーだったんですが、その程度だと実はあまり意味がないんですよ。ウルガルがなぜ生

まれ、地球がなぜ狙われているのか、という部分を作るときに、年表は必要になりますね。

——設定的に驚いたのは、人類があまり宇宙に進出していない点です。

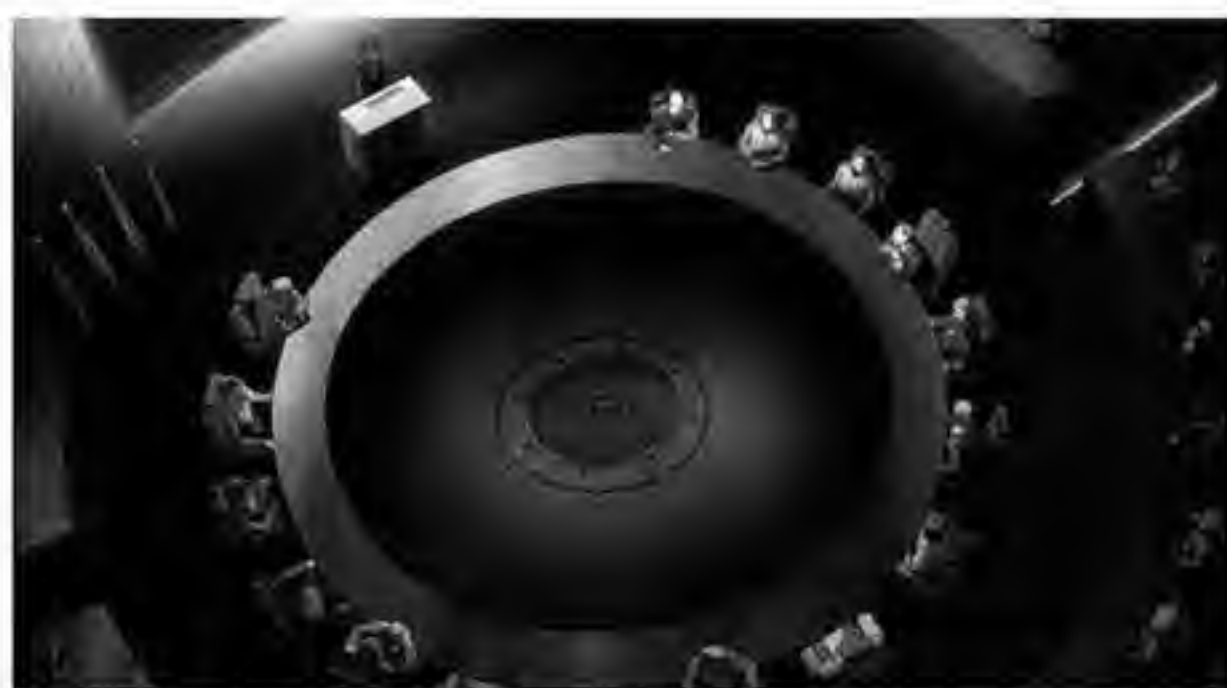
鈴木 あの世界でアイオネス理論という設定を作り、宇宙に進出しやすくしているんですが、あれがなかったら多分人類はまだ月にも住んでいなかったかもしれません。結局地球人は地球だけで生きていけるわけで、よほどのことがなければ宇宙のことは気にしないわけです。だから戦争が起きても「俺たちは知らないし」「地球にいれば多分安全だ」という意識になっていますよね。

——地球が襲撃を受けて、初めて危機感を抱いていましたね。GDFが一枚岩ではない設定も、そういった理由からですか？

鈴木 各経済連合が供出した軍隊です。すからね。結局GDFと言っても国連軍みたいなもので、自分の国の権益が一番大事なわけです。だからケレス大戦でも、大中華やベラロシラムは撤退していますが、一方で米州機構は自分たちにとって大事な基地だから、一生懸命守っていますね。

——本当に危機が来ないと、人類は分かり合えないわけですね。

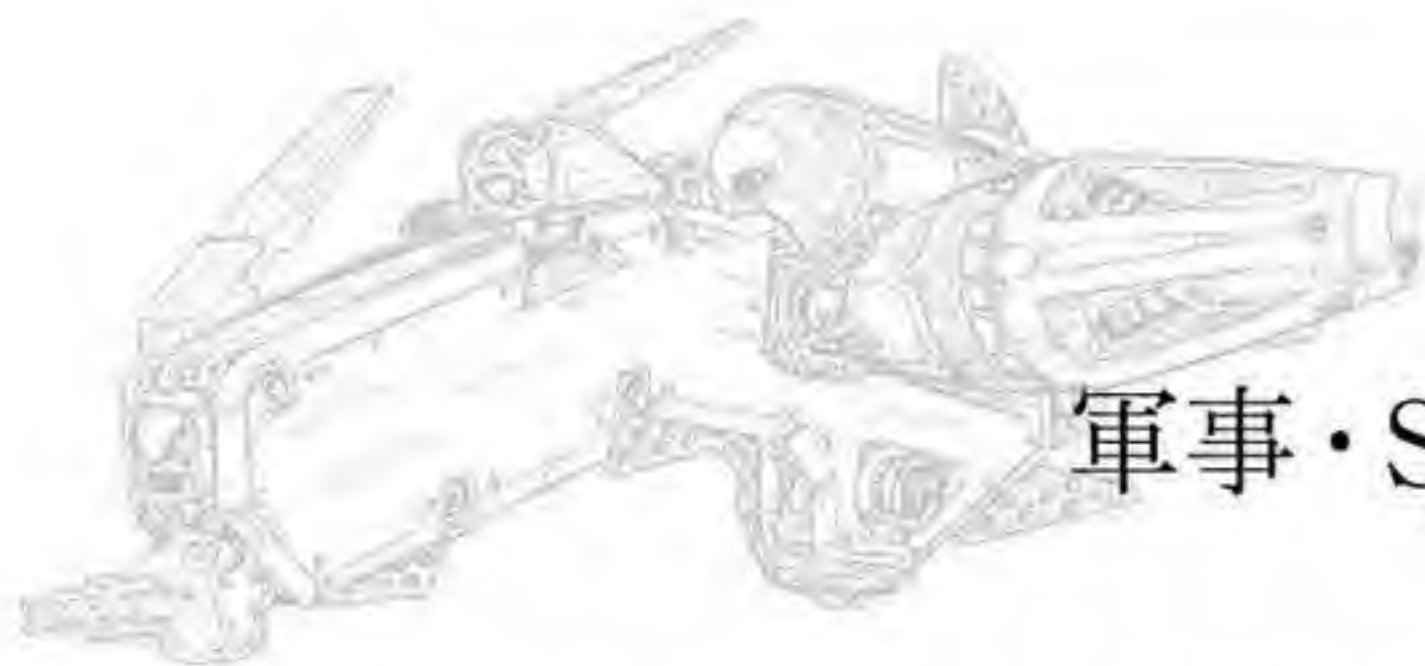
鈴木 統一政府なんて、戦争で他の国を滅ばさない限り難しいでしょう



ウルガルの侵攻に対して、いまだ地球は1つにならずにいた。複数の経済圏で構成された世界は、現在の情勢の延長線として設定された。

し、経済的な統合も無理ですよ。結局、あの世界はブロック経済がいつまで固まっているだけなんです。——こういった社会情勢的な部分も、当初からの想定ですか？

鈴木 ひとつはオーダーで「今の社会情勢を鑑みただで経済の流れを入れてほしい」と言われたからです。それなら、こういう特色をつけて盛り上げていこうと。これはフィールズさんからのオーダーだったんですが、フィールズさんはなかなか美味しところをついてくるので、こっちとしてはやりがいがありますね。フィールズさんとしても、「見たいロボットアニメ」の形があり、それ



軍事・SF考証 鈴木貴昭

に対して自分たちのやりたいことを通しつつ、「これならどうだろう?」と、立脚点を探していくプロセスは面白かったですよ。

——どういったオーダーがあったか覚えていますか?

鈴木 経済圏みたいな部分から、アッシュの合体もそうですね。ネーミングに関しても「分かりやすく、他にはないもの」というオーダーでした。我々はマニアの視点なので、もうちょっと一般よりの視点が必要だと考えさせられた部分でした。

——レッド5というのは戦隊のイメージもありますし、確かにわかりやすいです。でもこれはナイジェル・マンセル(80〜90年代に活躍したF1ドライバー)が由来ですよ(笑)。

鈴木 そうですね(笑)。(※鈴木氏はナイジェル・マンセルの大ファン)。

——普通は「なぜ赤で1番じゃないんだろう?」って思う部分ですが、そこはレッドファイブでなければ。

鈴木 そう、レッドはファイブじゃないとダメなんです(笑)。あと、もう1機、赤い27のアッシュがいるはずだって、監督と盛り上がりましたね(※赤はF1フェラーリチームを彩るイタリアのナショナルカラーであり、27は同チームにとって伝説的なエースナンバー)。

——それは気になりますね(笑)。

鈴木 BEEのブックレット企画で、他部隊のカラーリングも紹介しているんですが、私の頭の中の設定ではレッド27がいます(笑)。

役割から見えてくるアッシュたちの活躍

——アッシュの設定に関しては、どのように関わられたのでしょうか?

鈴木 アッシュに関しても、デザインの段階から打ち合わせに参加させてもらって、アイデアを出すという感じでした。たとえばバブル2をAWACS、早期警戒機にするという

中で、「レッドームではちょっと面白くないよね」ということで、最終的にあのフラフープ状になりました。

谷(裕司)さんが面白くて柔軟な人なので、いろいろとアイデアを提示してもらって。また谷さんの設定には細かい落書きがたくさんあって、参考になるんですよ。だから「考えているものをどんどん描いてください」とって言った覚えがありますね。

使うかわからないかは別にして、デザインナーの頭の中にあるものをどんどん出しておいてもらえば、面白い描写に結びつくことがありますから。

——見ている側も面白いです。

鈴木 デザインの打ち合わせも面白いんですよ。森本(靖泰)さんのGDF艦艇なども、設定があがってき

たときに「これは超格好いい!」と驚きました(笑)。GDF艦艇は、艦種のリストをこちらで作って、「何級というのがあって、こんな機能があります」という説明だけは作ったんですが、森本さんがガツツリと上げてくださって。個人的にはロボット系よりも、森本さんの宇宙戦闘機が好きですね(笑)。あの宇宙戦闘機を元に手足をくっ付けていったわけですから、ロマンがありますよ。

——本作のメカは、運用や機能まで想像する面白さがありますね。

鈴木 でもゴールド4がこんなに人氣になるとは思わなかったですね(笑)。メカはちゃんとギミックを見せれば評価されるという、良い例になったなと思います。単なるシル



射撃型は描きづらいといわれるが、ゴールド4はギミックの面白さと鈴木氏が設定したミッションで、印象的な活躍を見せた。

エットとして格好良いだけじゃなくて、見た目よりも機能がかっこよければ受け入れてもらえるという。

——ミッション内容を決めるという意味で、鈴木さんのアッシュの特性を決め込んでおきたいという部分はありましたか?

鈴木 各機体の役割は早い段階で決まっていたから。あとはそれぞれ、役割ごとの行動を見せるという点に気を付けただけですね。たとえばタマキがフォワードなら、ただ突っ込むだけではなく、突っ込んで「何をするか?」といった役割と意味を見せることです。またメカである以上、動いたら熱もたまると、弾も燃料もなくなるわけで、そこからどうやって交換するのか、補給するのかというアイデアについては早い段階から積み重ねていきましたね。

——機体ごとの特性を意識しつつ、役割を見せていくと。

鈴木 そうですね。ブルー1は全アッシュの素体1世代前の機体として、どうしても性能が落ちるんですが、それをアサギの腕でカバーしているのも意識したところですね。また、「アッシュの集大成がレッド5なんだ」という点も、大きなポイントだったと思います。特にケレス大戦では、好き勝手にやっていいというオーダーだったので、全アッ



第8話後の鈴木氏の担当
話数は、第15話「ヴェ
スタ防衛」、第19話「デ
ィープリコン」、第23
話「アーレア・ヤクタ・
エスト」と、設定と戦闘
面で重要な話数となっ
ている。

シユのスペックをとことん見せよう
という気持ちでした。

——オレンジさんが描かれるCGも、
「これがロボットアニメの醍醐味
だ」って感じられましたね。

鈴木 そこは早い段階から監督がや
りたいことに、オレンジさんが応え
てくれたのが大きかったでしょう。
特にケレス大戦は序盤の山場で、シ
ナリオレベルで戦闘を制御してい
るんですけど、ある程度の描写にな
ると、逆にオレンジさんで戦闘をち
ゃんと作ってくれるんです。第14
話のイズルとジアートとの戦いなん
てシナリオもコンテンツも完全に超え
ちゃっていますからね。

ジュリアシステムの 意外な由来

——アッシュが主人公ロボである理
由を考えたとき、ジュリアシステム
の存在が大きいと思うのですが。

鈴木 そうですね。「ジュリアシス
テムとは？」という説明は、実はか
なり後になってから設定を出しまし
た。アッシュがアッシュたる所以は
ジュリアシステムなんですけど、「で
は明確にジュリアシステムって何な
の？」という点については、本読み
のかなり後半になってから設定とし
てまとめました。概要としてのイ
メージはあったんですけど、ちゃん

と文章にまとめるのは結構遅れまし
たね。というの結論が見えないと、
ジュリアシステムが何か書けなかつ
たんです。ハーモニックレベルを上
げて、機体と人間がある程度思考す
る前に動くようになる……というの
は決まっていたんですが、具体的に何
かというのは最後の最後の結末が見
えるまではわからなかったんです。

——生存本能というのもテーマに
なっていますね。

鈴木 生存本能で動くというアイデ
アは初期からですね。ジュリアシス
テムという名前が決定するまでは、
とても時間がかかりました。結局決
まったのは最後の最後でしたね。

——なぜジュリアシステムに決まっ



チームラビッツの物語だけではなく、GDF側やウルガル側でも気になる
要素は多い。ぜひスピンオフや新たな展開を見てみたい。

たんですか？

鈴木 「制作の女の子の名前でいい
じゃん」という監督の一言ですね（※
各話演出で参加された松村樹里重さ
んの名前から）。

——さて、本作は王道的なロボット
描写と、キャラクター描写の面白さ
が融合した不思議な作品になりました。

鈴木 ちょっと普通にはない魅力を
持った作品となったのかもしれない
ん。1話を観た時に、変わった作品
だから見る人を選ぶ側面があるかも
など。普通のロボットアニメの定石
をやっているようで、実は半歩ズレ
ているところが結構あるんですよ。
でもそのあたりが元永監督の監督ら
しきで、結果的に面白さにつながっ
たんだと思います。

——突っ込みたくなるロボットアニ
メはそう少ないですからね（笑）。

鈴木 そのあたりの受け止められ方
も、なかなか面白いなと感じました。
送り手である我々の意識としては、
ある種の王道をやっているつもりで
はあるんですけどね（笑）。

——最後に本作に参加された感想を
お聞かせください。

鈴木 とにかく楽しかったです。異
世界をゼロから作るというのは、す
ごく楽しいことですからね。なか
ないオーダーではあるんですが、

もつとこういう作品が増えてくれる
とうれしいですね。

——たしかにオリジナルで、見たこ
ともないような世界がもつと見たい
ですね。

鈴木 基本的に自分のスタンスは、
スタッフも作り手も楽しむことがで
きて、それを見たファンの方も「自
分で何か遊んでみたい」と思えるよ
うな世界を作れたらいいなと思って
います。「自分ならこうしたい」「もつ
と知りたい」って興味を持てるよう
な。だからスピンオフで楽しめるよ
うな余地もできるだけ残したいって
思っているんです。スズカゼの過去
話にちよつと触れたり、チームドー
ベルマンの同期の子たちがどんな戦
いをやっていたりするかなど、ス
タッフでもファンでも構いませんの
で、どんな世界が広がっていくた
ら成功かなという気がします。その
ためにも立体物が欲しいですね！
——もつと『マジエスティックプリ
ンス』の世界も広がりそうですね。
鈴木 イズルたちの物語も、まだま
だ終わってわけではありませんから
ね。まだウルガルを倒したわけでは
ないので、彼らの新しい戦いや、細
かい部分まで描かれるといいですね。
もし機会があれば、取り組んでみた
いです。

MJPメカデザイン

谷裕司

Yuji Tani

アッシュというメカを
構築するプロセス

——メカデザインデビュー作でオリジナル作品のメインメカニックを手掛けられましたが、どのような経緯で参加されたのでしょうか？

谷 東宝の吉澤プロデューサーから、個人サイトへ突然ご連絡をいただいたんです。それが2011年の2月でしたか。そこから1週間で、イズル機としてコア機……コア・モジュールと、タマキ機、ケイ機のベースになった3機を提出しました。

——どのようなオーダーでしたか？

谷 地球側（GDF）が機械的、敵側（ウルガル）が生物的なので、その2つの中間ということでした。装甲が生物的に成長するかもしれないというイメージで、コア機はあのようなデザインになっていますね。そもそもコア機のデザイン自体は、自

分のデザイン案としてサイトにも公開していたもので、それも機械と生物の融合がテーマでした。ただサイトをみてご連絡をくださったわけですから、自分に求められているものはそういう部分なんだろうなと思い、コア機の方向性で提出したんです。

——そこから大きな変化を遂げていきますね。

谷 コア機だけだと大きく見えない、ヒーロー性がないということで、そこからアサルト・イエーガーと合体させる方向性を提示していただいて、作り直しました。ただ、もともと10mサイズのコア機が着るロボットとなると、合体したときに50mクラスになってしまうので、なんとか整合性をとってまとめていきました。

——作業的にはレッド5を先行してデザインされたということですか？

谷 そうですね。まず主人公ロボットだけでも企画を通そうということ



ヒーロー的ディテールの集合体ともいえるレッド5。先行して作業が進められたことで、アッシュの基準となった。

でした。そこでレッド5は、いわゆるロボットもののオーソドックスな記号を全部盛り込んで作った感じですよ。誤算だったのは、チェックでディテールをバツサリ削ろうと思っていたところ、そのまま通ってしまったことですね。そこで、ある種アッシュのディテール基準が決まってしまったので、全機がテンコ盛りの方向性になってしまつて（笑）。本来、ブルー1ぐらいのシルエツトが、レッド5の目指していた方向性でした。もともと自分がデザインするメカは、ここまでディテールが多くないんですよ（笑）。

——マント状のパーツをはじめ、これまでになディテールが見て取れますね。

谷 当初からおもちゃ化を想定していましたので、リボルテックやマグチ（※海洋堂のアクションフィギュアシリーズ）のヴァッシュ・ザ・スタンピードを見て、「これぐらいなら立体化できるんだ」と思って取り入れたデザインですね。ただ本当はコア機ぐらいのデザインが理想かなと思います。コア機は『ウルトラマン』などのソフビ人形と同じイメー

ジでデザインしていたので、商品化もしやすいのでは？と考えていました。

キャラクター性と

機械としての統一性のはざま

——カテゴリとして、アッシュというロボットをどのようにイメージしていましたか？

谷 まず前提として機械ですから、統一された規格の上に成り立つのが基本かなと。ただ監督からは、「最近のロボットアニメは人型で固まっているので、ひとつひとつ差別化したい」というリクエストでした。そこからローズ3は船首像、ゴールド4は機体そのものが銃……といったリクエストが出て。一方で自分としては、アッシュという兵器のシリーズであることも大事にしたいと思っていましたので、胴体だけは統一して、パーツ単位で違うシルエツトになる……という点を意識しました。あとはデザイン上の統一イメージとして、和風の意匠を取り入れていますね。キャラクターが全員日本人の名前でしたし、自分の大学時代に友人が日本画をやっていたので、その影響もあります。友人と一緒に授業を受けているうち、日本美術史や日本工芸の知識が自然と身につけていきましたので、そういった自分

profile

メカデザイナー、イラストレーター。カードゲームのイラストレーターとしても活躍。メカニックデザイナーとしては、『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』が実質的なデビュー作となる。



アッシュは、わかりやすいキャラクター性と機械としての機能性が融合し、魅力的なメカとなった。それは谷氏のイメージ、元永監督やクライアントサイドとのせめぎ合いの中で昇華していったものだった。

の素の部分が出た感じですね。

——1機ずつ違うシルエットのメカというのはいかがですか？

谷 ロボットアニメは古参のファンの方が多く、あまり冒険しないオールドツクスな人型デザインじゃないと受け入れられないという意識がありました。ですが結果として自分の素でやっていいんだと安心しました。吹っ切るといよりは、自分のカラーを出せるんだなど。

——むしろ手探りで人型状態だったのが、本来持っていた方向性を出せたということなんですね。

谷 そうですね。あとは機体ごとに、ターゲット年齢を意識しています。レッド5は小学生から中学生、ブルー1は高校生ぐらい、ゴールド4は高校生以上、パープル2、ローズ3は女性向けですね。

——デザインをする上で、年齢層は意識されますか？

谷 それは考えます。この作品に関しては、視聴者のメイン層を18歳から25歳と想定していました。たとえばパイプがむき出して露出しているのがリアル……というイメージってありましたけど、想定した世代だとみない外に機能が露出していいメカのほうがリアルって感じられるんじゃないかって。いわゆるメカメカしいリアルは、古く感じられ

てしまうかもしれないと思っていました。それこそ10年前にはもう、**mecha**がありましたからね。

——そのシンブルさがコア機によく表れている気がしますね。

谷 最終的にパーツ数は非常に多いデザインになりましたが、それは画面の密度的にはプラスだったと思います。特撮関係のカードイラストなども描かせていただいているんですが、最近はいくなりアニメーションの傾向が、とても強い印象なんです。特撮は実写ですが、CGにも似たようなことが部分がありますから、結果としてよかったのかもしれません。

——設定を拝見すると、とても細かい部分まで描かれていますね。

谷 そこはいきなりアニメーションの設定画を描くということになって、正直どこまで描けばいいかわからなかったということがありますね。監督からは「ペテランがバックアップするから好きにやっていい」と言っていたかったです。

——一枚絵でイラスト風の設定画があるのは面白いですね。

谷 普通に設定画を描くと、チェックする人たちの印象に残らないんです。そこで一枚絵を描くようにしています。特にチェックを一度で済ませたいもの、勝負がかかっているものは、強行突破するためにイラスト

を描きます（笑）。

——（笑）。レッド5やゴールド4などは顕著ですが、武装が豊富です。これは当初からの想定ですか？

谷 いえ、もともと追加武装を付けることは意識していませんでした。通常の状態で1パッケージというイメージだったんですが、武器がたくさん欲しいということで追加したんです。

——多機能な武器が多いですね。

谷 監督のオーダーは「いろいろできる武器」です。本当にそれだけのオーダーだったんですよ！（笑）。とりあえずギミックを整理して選んだのが、結果としてレッド5やゴールド4の武器になっていきますね。

——コクピットも谷さんのデザインですか？

谷 平井久司さんが出されたラフ案をこちらのアッシュのデザインに合わせた感じですよ。もともと自分が初期に提出したコクピット案は、バイク形態からコクピットになる変形案でした。平井さんにラフを依頼したのは、キャラクターと一緒に見せる部分ですからキャラクターデザインの方に任せるということでしたね。ブラック6のコクピットは当初レッド5と同じコクピットになる予定だったのですが、ラフ案にはコクピット内にある機器が描かれていな

くて驚いたんですよ。そこから「いろいろ動ける」という説明が書かれていて、なるほどと。最終的にコクピットでアクションするあのスタイルになりました。

——実際に自身がデザインしたメカが、映像になって動いている印象がいかがでしたか？

谷 これはまさにロボットアニメだなと感じました。なぜかとても客観的に見ていたのが、自分でも不思議でした。また**mecha**で実況しながら見ていたんですが、とても楽しかったです。フォロワーさん들도どんどん増えて、みなさんプラスの方向で楽しんでいただいているのがとてもうれしかった。なんというか、ファンのみなさんと同じ視点で、実感のないまま楽しんでいた印象がありますね。

——実質的なメカデザインデビューがオリジナルロボットアニメとなりました。作り終えた現在の心境をお聞かせください。

谷 2クールTVシリーズのオリジナルロボットアニメを経験したことで、交渉という点も含めて、次回チャンスがあるときは、精神的にももう少し余裕を持って臨めるかなと思います。これでメカデザインというお仕事でも、名前を覚えてもらえたらうれしいですね。

GDFメカデザイン

森木靖泰

Yasuhito Moriki

profile

『星銃士ビスマルク』やOVA『冥王計画ゼオライマー』などはじめとし、1990年代からメカデザイナーとして活躍し続ける。その一方で、特撮のキャラクター（スーツ）デザインを行うなど幅広くデザインを担当している。

GDFという
世界観を構築する

——『マジエスティックプリンス』に参加した経緯をお聞かせください。

森木 元永（慶太郎）監督からのオファーですね。確か、今から4年近く前のことだったと思います。そのときから、オリジナルロボットアニメでデザインをやってほしい、ということは決まっていたでしたね。

——監督からのリクエストはありましたか？

森木 それほどはつきりしたものはなかったですが、とりあえず漠然と地球側のメカを担当してほしい、ということでしたね。当時はまだGDFとか、そういった細かいことは決まっていなかったと思います。ただ、その頃には設定の鈴木さんも参加なさっていたし、平井久司さんの画もポツポツあがっていた頃では

ありました。今どき原作なしのオリジナルロボット作品は珍しかったので、この減多にない機会に好き勝手にやらせてもらおうかと（笑）。いろいろ設定が決まってくると制限が生まれてきますからね。

——まずはご自身の中に思い浮かんだイメージを形にしようということですね。

森木 そうですね。設定が決まってくるとアイデアを拾ったり、盛り込んだりということも必要になりますから。

——最初に描いたメカは何だったのですか？

森木 練習機でした。そこからとりあえず地球軍のメカを一括して担当することになりました。軍隊なので、ワンオフではない量産機のイメージで、ライノス、メガラプトルといったもろもろのメカをデザインしてきました。

——アッシュとはまた違う、純粹な兵器らしいということでしょうか。

森木 それに加えて、無骨というイメージを元永監督も持っていたようなので、そのオーダーも拾っていました。たとえばパネルを貼りあわせた造形、生産性重視タイプ、という感じで。アッシュのような有機的なラインも、極力使わないようにしています。

——ハイモブはアッシュとの関係性も影響してきそうですが。

森木 確かにハイモブはアッシュとのつながりを意識して、ちよつと曲面を使っていますね。ハイモブを描く頃には、アッシュのデザインがありましたから、その点は意識しています。また両者をデザイン的につないでおかないと、世界観的なつながりが無くなってしまうから。

——機体のネーミングも森木さんが考えたのですか？

森木 それは私ではないですね。私の段階では「地球側の量産メカ」といった大雑把な呼び方でした。名称を考えたのは設定の鈴木さんかと思っています。

——デザインする上での基準や方向性がみえたのはどのあたりですか。

森木 やはりメガラプトルをデザインしたあたりでしょうか。それより前に描いた練習機は、今見るといろ



もっとも初期にデザインされた練習機。GDFのメガラプトルなどに比べればヒーロー然としたデザインだが、後にハイモブ、そしてアッシュへつながるラインと考えればうなずける。

いろと迷いがあって、直したい部分もありますね。あとは艦船をひと通り描いた段階です。そのあたりで、自分の中の落ち着きどころを見つけた感じですね。

——アッシュと対比することで、見えてくるものがあるということですか。

森木 こういうアニメのロボットって大体、母艦とセットになっていますからね。GDFのメカは主役級ではないですが、自分の中でのテクノロジーの基準……この作品ではここまではやっていい、ここからはやってはいけないというのが戦闘機や艦船、ロボットなどを手掛けていく過程で見えてくるんです。基準が決まると、デザインはやりやすくなります。

Pick Up



軍用メカとして合理性の塊である艦船やメガラトルから、作戦の要、華となる戦術重レーザー照射装置、さらにヒーロー性も兼ね備えたハイモブなど、GDFメカと一括りにできない多様なメカを考案。そのひとつひとつに独自の理論と世界観が息づく。

すね。

——「自身の中に世界観を構築するという印象ですね。」

森木 そうですね。他のデザイナーさんもそうだと思いますが、なんでもありって逆に困ったりするんですよ。

運用まで意識したメカとしての意味

——世界観の構築という意味では、武装の意味づけも特徴的でした。

森木 この世界の一般的な兵器の武装はビームよりレールガンが基本というイメージです。あとミサイルも画面が華やかになるので装備させていますね。

——変形して他の用途になるなど、複合的な武器も多いですね。

森木 今ではロボットアニメ自体が減って、合体の機構を考えるような仕事は減っていますが、そういった中でギミックを考えるのは、デザイナーとしてもやりがいがありますね。——今まで培ったものが自然と出てくるということですね。

森木 昔はいろいろと変形合体ロボットがありましたからね。ただ、昔から変わらない部分もあります。変形の場合は、ワンアクションでどれだけ印象を変えられるか、という点が勝負になります。例えば今のロボ

ットアニメでたまに変形が出てきても、変形というよりはメタモルフォーゼになっているじゃないですか？

そうではなく「半分に分けたらこんなに変わった」というような潔さが、むしろアニメの変形だと重要なことだと思います。だからあまり細かいことはしていませんよ（笑）。

——シンプルに変化で大きな効果、という感じですね。デザインの正式採用にあたって、ディテールに変化をつけた部分はありますか？

森木 それはほとんどなかったですね。3DCGなので、あえて昔と違って線を減らすようなこともなかったです。逆に言えばデザイナー側としては楽といえば楽なんですけど、その分、削いで……その結果生まれたデザイン、というものはなにくくなっているかもしれません。

——ストーリーは基本的にミッションクリア型ということで、アッシュだけではなくて超大型レーザー発射機や艦船といった兵器も、作品の重要なファクターだったと思います。

森木 そうというのが好きな人が設定画を見れば、「ああ、こういうことを考えていたんだ」というのが見えてくるのではないかと思いますね。——艦船も独特で面白いですね。ある種、これまでのアニメーション

に登場する宇宙戦艦に対するカウンターという印象すらあります。

森木 そこはゴディニオンとの役割分担もあります。現実では艦艇って運用寿命がすごく長いんですよ。ですから運用寿命を長くするために、ある程度余裕を考えた設計を自分の中で考えて、それを盛り込んだ形になっています。具体的には、必要に応じて船体を構成して船にする。GDFの艦船はどれも板で挟んだサンドイッチ構造です。センサーとかもむき出しですね。拡張性はあります。割り切った作りになっています。

——実際に完成したフィルムを見てどのような印象をお持ちになりましたか。

森木 まず、いろいろと時間がかかってしまいい、アニメーターさんやオレンジさんに申し訳ないという気持ちですね。あとはテレビシリーズは色々制約がありますから、私の仕事の部分は全部お見せできないというジレンマがあります。だから、デザインした人間として、「このメカのこんな部分も見せたい」という気持ちが無ければ嘘になりますね。ただ、本作ではアッシュがあくまで主役ですから、そういう意味ではGDF側のメカは役割を果たせたのではないかと思います。

——GDF側のスピノフ作品もちよつと見てみたいですね。

森木 まあそのあたりは、みなさんの想像を膨らませて楽しんでいただくということで（笑）。

——今回、森木さんのデザインを掲載することで、いろいろと想像も膨らみそうです。

森木 デザイナーとして、表には出てこないですけど、細かいアイデア出しをしながら考えてデザインしてはいます。そこから先、使う使わないは作品次第ですからね。特に今回はオリジナルですし、出せるアイデアは全部出そうという意識でした。「これはもったいないからとっておこう」ということは、まずしません。全力で盛り込んでいます。ただ、この作品で使われなかったアイデアは、また別の機会に出すかもしれません（笑）。「ああ、このおっちゃんこんなことを考えていたんだ」と思って、作品や設定画を見ていただければありがたいです。



チームドーベルマンの活躍と相まって、彼らが駆るライノスも人気の機体に。人と機体両面でラビッツの先輩格としての存在感を示した。

ウルガルメカデザイン

渡辺浩二

Kouji Watanabe

適材適所により生まれた
敵IIウルガルの生体メカ

——渡辺さんの参加した経緯は元永監督からのオファーだとお聞きしました。

渡辺 はい、召集がかかりまして（笑）。以前から、別の作品で声をかけていただいたり、といったことはあったんですけどね。以前からふたりで「メカものやりたい！」と言っていたんです。

——参加された時、企画の形はきまっていたでしょうか？

渡辺 どんなキャラが出てくるかが決まっていたくらいでしたね。まだ色々なことが決まっていなかった状態ではじめた覚えがあります。

——当初からメカデザイナーとしての参加だったのでしょうか？

渡辺 そうですね。そこは決まっていたんですが、味方メカを描くのか敵

側なのか、どんなものを描くのかといったことは決まっていませんでした。でも個人的に主人公側のメカを描くより敵側のワルいメカを描くほうが楽しいところがありますね。

——ウルガル側のメカは非常に生物学的という特徴があります。

渡辺 生物っぽいメカは、以前から考えている部分ではありましたがね。もともと生体メカっぽいモノが好きなので、敵側メカを描けると聞いて「よし生体メカでやってやろう！」と。監督も多分、私が描くならこういうものをやりたいんだろうな、ということを感じて私をウルガルメカ担当になさったんだと思います。一種の適材適所ですね（笑）。

——具体的なデザインに関するリクエストはあったのですか？

渡辺 まったく何もなかったですね。思うままにやりました。ただ、いくつか条件というか大まかな枠はあり

ましたけど、そこに自分がどれだけ肉付けしてデザインをつくれるかというところですね。ですがまあ、こう言えばこういうものが返ってくるだろうというのはきつと監督もわかっていただけたと思います。

——具体的にはどのような条件でしょうか？

渡辺 宇宙空間で映えるデザインであること、というオーダーはありました。最初に一般兵用のメカを描いたのですが、そこからレガトゥス用メカといった感じで広がっていきましたね。

——では割と最初のアイデアのままで形になったと。

渡辺 そうですね、変更があったのは戦艦ぐらいでしょうか。レガトゥス用メカなどはほとんど変更はないです。戦艦はもつとおどろおどろしいというか、背中に卵のようなものがびっちりつくついていた、より生き物っぽいデザインだったんですが、それは流石に気持ち悪いというところでボツになりましたね。光を活かすということで、光の玉を、卵を生むように宇宙にばらまいて光らせる、というように、その卵も理由付けを考えたりしていたんですよ。

——ウルガル側のメカが持つ、光というのは派手であり識別もしやすいアイデアでした。

渡辺 宇宙に映えるデザインとして、宇宙空間に浮かぶ光ありきで考えました。宇宙空間に光がばわつと広がっている様子は派手でし、一種の不気味さもある。敵にびつたりです。

——メカが3DCGであることはデザインする時にすでに決まっていたのか？

渡辺 そうですね。ただ、あそこまで3DCGが動くとは思っていませんでした。

——生物学的なメカや動きは3DCGで表現するのは難しそうですね。

渡辺 難しいところはあると思いますが。ルティエル機の羽根やジャートル機の剣の表現といったものがどこまでできるのかちょっと不安はありました。でも、オレンジさんは見事にその不安を払拭してくれました。

——他のデザイナーさんのロボットと比較をしたり、大きさやプロポーションを調整したりといったことはありましたか？

渡辺 デザイナーを棲み分けさせた以上、そういうことは考えてはいないです。ウルガル側だけで並べてバランスを調整したりはしていますけれどね。最初に描いたのがレガトゥス用メカの集合図だったんですが、その図に沿ってバランスやラインをつくりました。

——スピードタイプやパワータイプ

profile

『宇宙兄弟』や『銀河鉄道物語』ではメカニックデザインを担当。本作でもウルガルのメカニックデザインを行った。また、『宇宙戦艦ヤマト2199』などでは作画監督を担当するなどアニメーターとしても活躍している。



宇宙の間に溶け込む色とデザイン、そして光を有効に使ったメカニックは敵役らしい不気味さ、おどろおどろしさを持つ。同時に地球側のアッシュやハイモブといったメカとはまったく異なる異星人の作ったメカであることを直感的に理解させる。

といった区分は渡辺さんのアイデアですか？

渡辺 大まかに「こういうタイプ」というのはありましたが、レガトゥスの面々がどういうキャラかを完成させる前にデザインを作ったのであるので、後でキャラクターをそれぞれの機体に割り当てましたね。

SF設定とも異なる 内なるウルガル観の発露

——ウルガル機は腕が長いという特徴がありますよね。

渡辺 バランスなんですよ。腕を広げた時のニュアンスを重視しているんです。あとは画面では下半身より上半身が映る機会が多いので、上半身のポリウムを大きくしましたね。設定的なものというよりも、見た目に映えることを考えたデザインです。上半身が大きいと光が広がる範囲が広くなりますしね。バーニアも大きくして、光を拡散させるような見せ方をしています。細かい話ですが、ウルガル機はコアの光が一番強くて、手足の末端にいくにつれて光が弱くなっているというように考えていたのですが、画面ではなかなか表現できなかつたですね。

——ラダ機は人型からはかなりはずれていますが、人型でなくいいというオーダーだったのですか。

渡辺 基本、人型に見えるような感じにはしたんですが、そういった機体が既にあるならばその後の機体はもう人型から離れていてもいいでしょう、ということになりましたね。

テオリアの機体はそういう例です。元永監督が「君の中でウルガルにして！」というので仰るとおりデザインしました（笑）。

——他のことにもいろいろと言えますが、「マジエスティックプリンス」のデザインは自由ですね（笑）。

渡辺 本当に自由にやらせていただきました。私の中に独自のウルガル観を構築して、それをデザインとして表現していったというところはあります。それは直接表に出てくるものではなくて、デザインをする時だけに則るウルガル観といったものでしょうか。ですので設定考証の鈴木さんの考えているウルガルの設定ともまた違うものだと思います。

——渡辺さんのウルガル観とはどういうものなのでしょうか。

渡辺 うーん、特に言葉にするようなものではないんですけど……。なんというか、描きはじめると「ライオン的にはこうだな」というように、そのウルガル観によって決まってくるものですね。

——感覚の中に宿っているものでしょうか。

渡辺 そうですね。そういった、表面的にぱっと真似できない、概念というくらいのものでいいかな

いとなかなかオリジナルデザインはできない。だからこそ、森木さんのデザインを見たりはしないんですよ。ウルガルの世界だけでやらないとダメなんです。森木さんの画を見て「あ、これ格好いいな」と思ってしまうと、やっぱりニュアンスとして出てしまいますからね。

——一方のジアート機はまた毛色の異なるメカですね。

渡辺 ジアート機は敵側のヒーロー、といった要素が入りますよね。物語の構造上、主人公機と戦う上での格好良さも求められますので、他のウルガル機とは少し異質な感覚でつくりました。他のウルガル機は武装を持たないですが、ジアート機は剣のようなものを使います。また、他のウルガル機は生物学的という意味で虫や鳥などのイメージを盛り込んでいるものもありますが、ジアート機はそういうものはありません。

——アニメーションとしての演出上必要なデザインであつたということでしょうか。

渡辺 そうですね。そういった意味ではジアート機よりレガトゥスのメカの方がウルガルメカとしては純粋なデザインといえるかもしれません。

——色も他のウルガル機は黒ですけど、ジアート機は白ですね。

渡辺 悪の中の正義というか、ダークヒーロー的な機体でしょうか。

——パワータイプは赤とか、色のイメージもデザイン時にお考えになったのですか。

渡辺 そんなに明確には決めていなかったですね。まあ光っていればいいでしょうと。色は色彩設計さんにお任せしていた部分が大きいです。

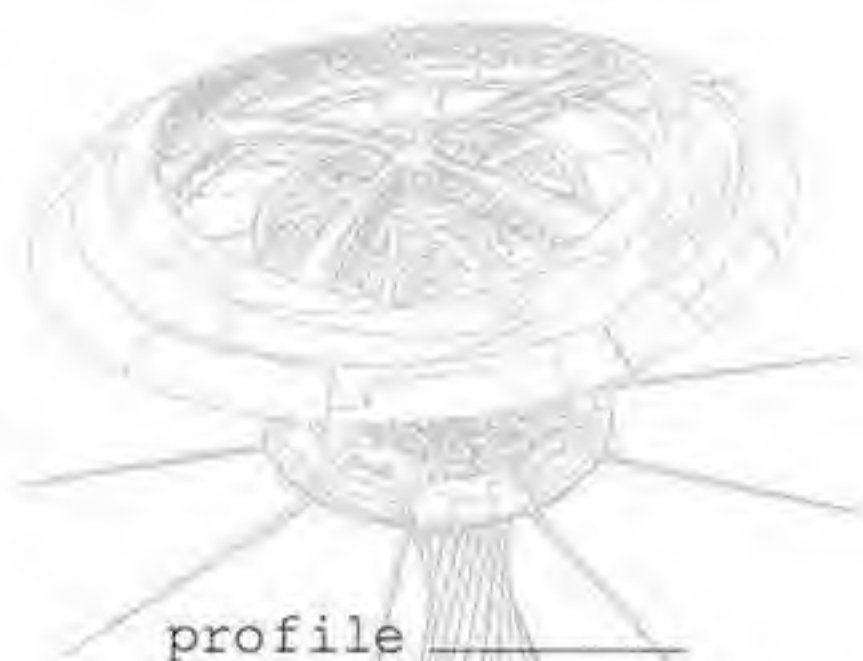
——今回、オリジナルロボットアニメでメカデザインを担当なさって、いかがでしたか？

渡辺 特にオリジナルだから、ということは無いんですけど、やはり世に送り出せたというのはよかったですね。企画が消えて、形になって世に出ることができなかった作品というのは結構ありますからね。ひとつやりきった感じはあります。自分の中にあるものを絞りだすので苦しいといえは苦しいんですけどね。もちろん楽しいところがありますけれど、でも、まだまだ表現していない「ウルガルのメカ」はいくらでもあると思います。監督ですら知らないウルガルがきつとある。必要とあればまた、いつでも私の引き出しからひっぱってきてウルガルのメカを描きますよ！

セットデザイン

岩畑剛一

Gouichi Iwahata



profile

様々な作品で、プロップデザインや設定関連のデザインを手掛ける。本作ではセットデザインのほか、コンテでも活躍。また『ウルトラゼロファイト』などの作品で筆文字を担当するなど、多彩な活躍を見せる。

最終決戦は、自身がデザインしたスターローズとゲートが激突する展開に「デザイナー冥利に尽きますね」(岩畑氏)と語る。

世界観の根幹をなす
セットデザイン

——参加された経緯をお聞かせください。

岩畑 元永監督に声をかけていただいたのがきっかけで、企画のかなり初期段階から参加しています。まだタイトルも決まっていなかった状態で、とりあえず企画書用のイメージボードイラスト的なもののお手伝いをしました。

——どのようなイラストを描かれたんですか？

岩畑 監督から軌道エレベーターの大まかな趣旨をお聞きして、「クラゲみたいな形」ということで何案か出したものの1つがスターローズでした。まだ細かいことは何も決まっていなくて、ざっくりとしたイメージで描いた記憶がありますね。

——セットデザインというのは具体的にどんなお仕事ですか？

岩畑 僕もセットデザインという肩書で驚いているんですが、基本的には定例会議に参加して、ビジュアル的なアイデアを出すような感じです。

元永さんのアイデアを鈴木さんが設定的に補強しているのを、横で聞いていたような感じです。個人的にはセットデザインというより、コンテマンだった意識のほうが強いですね。

——他にはどんなデザインを手がけられていますか？

岩畑 ケレスとかウンディーネとか基地関係です。基準になったのはウンディーネで、そこから基地はいろいろ変えていくという流れでした。監督も知らないと思うんですが、ケレスは梅田駅の工事現場を見て、「これは面白い」と思っ取り入れました。あとはプロップ関係ですね。塩辛とかスケッチブックとか。塩辛を描いたときは、「あれ？ SF作品だよな……」って思いました(笑)。

——(笑)。スターローズは最後に活躍しましたね。

岩畑 最後にスターローズが特攻をかけるときは驚きましたね。そもそも変形して飛ぶなんて想定していなかったんです。そこで監督から変形のくだりのコンテをもらって、変形プロセスを考えました。そもそも動力源がないので、ソーラーセイルは苦肉の策ですね(笑)。あと、ページ注いでいないと思いますよ。

——そしてゲートに特攻をかけ……。

岩畑 そうそう、ゲートも企画書用に僕が描いたものでした。宇宙人のものだし、異形っぽいイメージで。今見ると動かそうとか、下部のパーツがロボットになりそうとか、未練がましいことをしていますね(笑)。元永さんに「ロボットにして動かしませんか？」って提案したんですけど、「ううん、いらない！」って言われたのを覚えています(笑)。

——元永監督のお仕事が多いですね。

岩畑 世代的に共通言語として通じる部分があるから、呼んでもらえるのかもしれない。たとえばITCなどの話をしても、若いスタッフさんはわからないですからね。アッシュの話も「闘士ゴーディアン」みたいに入れ子構造……という話をしたんですが、元永さんと鈴木さん

にしか理解してもらえませんでした(笑)。

——なるほど、アッシュは入れ子構造メカの系譜なのかもしれませんね(笑)。さて放送が終了しましたが、今のお気持ちはいかがですか？

岩畑 とりあえずやってよかったなと。ただ僕の作業としては、結構前段階で終わっていたので、あまり終わった感じがしなかったですね(笑)。現場とのラグは結構ありましたが、フィルムを見て「ああ、作り終えたな」と感じました。

——オリジナル作品を作り終えて、得られたものは？

岩畑 他の仕事も含めて、ガッツリ世界観を作り込むアニメってあまりないですね。オリジナルの世界観を目いっぱい提示する機会はないので、いい経験をさせてもらったなと思います。あとは周囲のリアクションが結構大きかったですね。何年かぶりに知り合いが連絡をくれて、こういうジャンルはやっぱりみんな好きなんだなって。とりあえず、その知り合いが放送を楽しみにしていたまま海外に行ってしまったんですが、ドーベルマンのことをとても気にしていたんです。彼が海外から帰ってきて、最後まで見てくれたのが今は気になりますね。

PickUp



美術監督

前田 実

Minoru Maeda

ウルガルが未知の異星人ということで、地球側との差別化、わかりやすいデザインラインが盛り込まれている。

一目でわかるビジュアルを デザインに取り込んでいく

——美術監督として、企画にはどのように携わられたのでしょうか？

前田 まずイメージを膨らませるために、何点かキービジュアル的なイメージボードを作ったことが始まりでした。その時点で「宇宙のロボットもの」という話は決まっていたので、キャラクターや作品の内容からインスピレーションを得ました。

——元永監督からは『謎の円盤UFO』的なイメージというお話があったみたいですが。

前田 そうですね。『謎の円盤UFO』は昔風なんですけど、シンプルでかつこいデザインなんです。もちろん、そのまま使うのではなく、ディテール過多ではない、シンプルでありながらも露出していないという方

向性です。シモンの机などは、そのテイストがわかりやすいかもしれません。

——ウルガルが謎のまま終わる……という点も、ちよつと共通する部分を感じさせますね。

前田 そうかもしれませんね。ただ、ウルガルは戦隊ヒーローの悪役的なイメージもあるので、ある種文化的な背景とかは謎のまま終わっても構わない存在だったのかもしれない。

——確かに戦隊ヒーローの悪役って、文化的な側面などは不要ですよ。

前田 1つの広間で悪巧みをしているような感じですからね。多分そういうイメージなんだろうと思ったんです。ただ、地球側と異なるイメージで統一させたほうがいいという意識はありました。そこでウルガル側のメカデザインにヒントを得て、何かもうクリスタルのような石で

profile

美術監督。スタジオちゅーりっぷ所属。美術設定や監督として、数多くのアニメーション作品に携わる。主な代表作に『宇宙戦艦ヤマト2199』、『神魂合体ゴーダンナー!!!』シリーズなど。

きているようにしたんです。ウルガルの狩場にある草花は、全部クリスタルの物質でできているんですよ。——それだけで大きくイメージが変わりますね。

前田 たとえば「どんな植物なんだろう」と考え始めると、多分キリがないんです。そこで「すべてがそういうもので構成されている」と決めてしまえば、融通が利きますから。詳細に文化や環境を語る時間がないなら、一目でわかるようなイメージが大事と考えました。他にもウルガル系の室内は、六角形の意匠やイルミネーションラインを入れてみて、メカのイメージを取り入れています。

——地球側にも意識的に統一したデザインを取り入れたのですか？

前田 そうですね。地球側は普通に縦横のパネルラインをメインに使っていますが、ウルガルと同じように必ず光るラインにしています。シモンの部屋、メンテナンスルーム、ブリッジでも、何となく光るイルミネーション的なラインがありますね。形こそ違いますが、それはウルガルから技術が地球に流れてきて、知らない間に使っている……というイメージなんです。

——メカデザインなどからインスピレーションを受ける部分も？

前田 今回はデザイナーさんが格好

いいデザインをたくさん描かれていたので、大変助かりました。

——面白かったのがスターローズの内部ですね。妙に生活感もあって。

前田 スターローズ銀座は、監督からのオーダーです（笑）。〇〇銀座っていう商店街って、どこの町にもあるじゃないですか？ あのイメージですね。お店の名前は好きに作っていいと言われたので、お好み焼きはちよつと彗星みたいにも見えるから「赤色彗星」にしたんです。最初は赤じゃなかったんですけどね。——気に入っている美術設定を教えてください。

前田 GDFの本部ですね。これは特撮の秘密基地的なものを意識しました。方向によって見た目が変わってくれば面白いと思って、空母に見えたり、ドームに見えたりするように変えているんです。

——作品を作り終えられた、現在の心境をお聞かせください。

前田 ちゃんとオンエアできてホッとしています。自分としても本当に楽しんだ作品なんですけど、仕事で楽しめるということはあまりないことです。遊びの要素を盛り込んでみたりして、ちよつとやり過ぎな部分もあるかもしれませんが、本当に楽しかったですね。

Pick Up



ヒタチ・イズル役

相葉裕樹

Hiroki Aiba

イズルだけじゃなく
ラビッツ全員がヒーロー

——本作に参加が決まったときの心境を教えてください。

相葉 まさかオーディションに受かるとは思っておらず、しかもイズル役で大変驚きました。自分で大丈夫だろうか……という気持ちと同時に、とてもうれしかったですね。

——新しい領域に挑戦するようなお気持ちでしたか？

相葉 そうですね。アニメも大好きで、いつか本格的に取り組んでみたいと思っていましたから、イズル役に決めた瞬間は本当に頑張らなければと。特に声優さんのお仕事は専門的な分野ですし、そこに俳優が出るとなったとき、違和感を抱かせてはいけませんからね。

——イズルというキャラクターには、どんな印象を抱きましたか？

相葉 よくツッコまれるけど、マイペースを崩さない。自分の世界観を強く持っている子。背負っているものはとても重いんですけど、イズル自体はそれを重さとしては受け止めていなくて、彼自身はケロッとしている。その明るさは、根っからのヒーロー気質なんじゃないかなって思うんです。さすがヒーローに憧れているだけはあるなと思いました。

——戦争のために作られて、記憶もないというのは難しい役ですね。

相葉 そうなんです。でもイズルにとっては正直関係ないというか……。第三者には「かわいそう」って映るかもしれないけど、イズル自身は常に前向きというか。彼の天然さが周りを巻き込んで、プラスの力に変えているんじゃないかって思いますね。内心では悩みもあるとは思いますが、ただ、そのドロっとした感情って、アッシュに乗ったことで昇華されて

いるんじゃないでしょうか。それは僕たちの普通の考えが及ばない領域なんでしょうけどね。戦うために生まれてきて、過去はなく未来だけが決まっている。いつ死ぬかもわからない状況って、僕たちの想像をはるかに超えているじゃないですか？

——「ヒーローになりたい」という気持ちに、共感する部分は？

相葉 ちょっと違うかもしれませんが、僕に関わってくれている人たちが、楽しい思いをしてくれればいいなと思っています。「一緒にいてよかったな」と思わせたいというか……。たとえ狭い世界でも、せめてそこだけは楽しませてあげたいという気持ちです。

——ちよつとイズルにも、通じるものがありますね。

相葉 そうかもしれないですね。ただイズルの仲間思い、家族思いなところは、なかなか真似できるものじゃないって思います。普通は自分の命が大切だって思う人のほうが多いと思うんですけど、イズルは自分の命を捨ててでも、仲間を守りに行く勇氣を持っているので、尊敬しています。それは家族がいらないからこそ、抱ける愛情なのかもしれない。彼にとってはラビッツこそ家族なんだなって感じがしますね。

——終盤にアサギと兄弟ということ

が明らかになりましたが。

相葉 アサギがカミングアウトした3秒後くらいに「お兄ちゃん」ですからね(笑)。兄弟だからすぐさま「お兄ちゃん！」って、僕のハートでは受け止められないぐらいの展開です(笑)。まあイズルにとっては、ストリートに「嬉しかった」ということなんだろうね。「僕に兄貴がいた！しかもアサギ！」って(笑)。イズル自身が家族やお兄ちゃんというのが、どういうものなのかわかっていないわけですから、そこは素直に喜んだということではないでしょうか。側にいてくれたり、ツツこんでくれたりする存在がお兄ちゃんって、思い込んでいただけなのかもしれないですけど。僕らの思っている家族の重さとは違って、イズルはあっさりを受け止められたのかなという気がします。またラビッツのメンバーが変にこの話題を引っ張らないところがいいですね。「そうだったんだ！」くらいノリが、彼らしいです(笑)。

——「お兄ちゃん」は大反響でした。
相葉 アフレコるとき、初めに「お兄ちゃん……」ってボソって言うてみたら、「もうちよつと甘えた感じでやってみようか」と言われて(笑)。恥ずかしかったですね。バスツアーのイベントでも「イズルのお兄ちゃ

profile

俳優。ドラマ、舞台を中心に、『侍戦隊シンケンジャー』(シンケンブルー／池波流ノ介役)や『戦国鍋TV ～なんとなく歴史が学べる映像～』などにも出演するなど、幅広い活躍を見せる。本作でアニメ初主演を果たした。



その強さは誇示するためのものではなく、仲間を守るためのもの。イズルの前向きな強さは、ラビッツをまとめるリーダーとしてふさわしいものだった。

んの台詞をやってください」っていうリンクエラストが多かったですね（笑）。バス4台で行ったんですけど、全部の号車でやりました。あと「お姉ちゃんも」っていうリンクエラストもありました（笑）。それだけ反響があるっていうのはうれしいですね。

——ケイとの関係について、どう考えていましたか？

相葉 イズルは気づいてない可能性が高いでしょうね。家族という一括りの意識で、お姉ちゃんくらいの感じなのかな？ それよりもテオリアさんのことが好き過ぎです（笑）。——チームラビッツをひとことで例えるなら？

相葉 後半になるにつれて、ザンネンな要素が減っていききましたよね。アサギも大丈夫になっていったし、ケイは安心して見ていられるし、タマキは強く、スルガもうるさいけど確実に実力をつけて、イズルも覚醒しました。だからチームラビッツは「ヒーロー」じゃないですかね。イズルひとりだけだったらあんな戦いはできなかつただろうし、彼ら6人のバランスが本当によかったから、そこで初めてヒーローになれたんじゃないかな。ひとりの手柄というわけではないと思いますね。

——終盤は激動の展開でしたが、演じる上で意識は変わりましたか？

相葉 イズル自身、死ぬかもしれない恐怖があったと思いますけど、そんなことよりもラビッツのメンバーが戦いに行く中で、自分だけ残るのは辛いついていう気持ちが強かったんじゃないかな。僕がイズルと同じ状況ならやっぱり戦いに行くと思うし、家族が危険な目にあっていたら守りたい。後半はイズルの意思表示が強くなったのかなという感じは受けました。それに合わせて、芝居も変わっていったのかもしれない。

——覚醒状態のイズルとの演じ分けはいかがでしたか？

相葉 そこはガラッと変えたい意識でした。段階としては2、4段階くらいで台詞の感じを分けて、言葉の語気も徐々に上げていって。正直一番気持ちのいいポイントで演じていて、それがイズルの状況とリンクして、それが楽しかったですね。覚醒状態では、僕自身覚醒しようと思っていタンですよ。声質や芝居の質も、普段のイズルからグッとギアを上げて、相当叫びました。

リーダーである理由は目に見える強さだけじゃない

——演じ終えて、イズルに対する印象は変わりましたか？

相葉 本心に男らしいなって思いました。彼を支えるのは、誰かを守る

強さなんですよね。自身の強さに溺れない、そこがイズルのいいところなのかなって。しかも最後まで漫画を描きたいって、「そこかよ！」ってツツこまずにはいられないというか（笑）。イズル自体があんな性格だから、ラビッツがまとまっているのかなって感じました。

——アフレコ現場の様子について教えてください。

相葉 アフレコ自体は「スーパー戦隊シリーズ」のときからやっていたんですが、アニメに出演するのは2作品目でした。1、2話はオロオロしていましたし、アフレコ中は不安で不安で仕方なかったですね。ですが、2クールをやり遂げて、みなさんの声が届いたとき、「あ、間違ってたかったんだな」と。

——とても2作品目とは思えないですね。最初はまさか相葉さんだとは思いませんでした。

相葉 「相葉裕樹が演じていたのか」って言うってもらえるのが一番うれしいです。そこは自分ではなく、イズルになっていたということですから。

——イズル自身が、相葉さんに合っていた部分はありますか？

相葉 正直イズルの感じて、僕の声質からそこまで変えていないんです。僕自身、そこまで大きく変化をつけて演じる技術はありませんから、

純粹に僕の持っている中から生まれたもの……という感覚が強いんです。

——他の声優さんからのアドバイスなどは？

相葉 具体的なアドバイスというより、雰囲気がかかったです。たとえば浅沼（晋太郎）さんは、場を和ませるためにメンバーに声をかけてくださって。本当にいい兄貴的な存在で、「あさにい」と呼ばせてもらっていたんです。「あさ」は浅沼さんの「浅」でもあるし、「アサギ」の「アサ」でもありますから（笑）。ラビッツのメンバーもみんな明るくて、僕は緊張して現場でもじっとしていることが多かったんですけど、そんな中でも絡んでくれて。僕は役作りに集中し過ぎて余裕がなかった部分もあるのでもっと早くみんなと仲良くなれたらよかったなと思います。

——最後に、作品を応援してくれたファンみなさんに、メッセージをお願いします。

相葉 ずっと応援してくださってありがとうございます。今後の展開はわかりませんが、ラビッツの存在をどうか忘れないでください。もし次の展開があった場合には、ぜひ宜しく願っています。イズルくんを、これから温かい目で見ていただけたらと思います。

A-10の質問

- Q1. 本作に参加が決まったときの心境を教えてください。
 Q2. 担当キャラクターの第一印象は？
 Q3. 記憶を失い、戦争に参加するという設定の中で、役作りをするうえで考えたことは？
 Q4. 自分と担当キャラクターを比べたとき、似ているところ、逆に全く違うところは？
 Q5. ラビッツをひとりでたどるなら？
 Q6. 最終回を迎えて、担当キャラクターの印象は変わりましたか？
 Q7. アフレコ現場の雰囲気を教えてください。
 Q8. 『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』という作品への想いを聞かせてください。
 Q9. 印象的だったエピソードやシーン、セリフがあれば教えてください。
 Q10. ファンのみなさんにメッセージをお願いします。

クギミヤ・ケイ役

日笠陽子

A1 元々平井さんのデザインがとても好きなので、是非関わりたい！と思いました。声優として、ロボットに乗る！というのは夢の一つでもあります！

A2 パツと見た時、男の子かもしれないと思うほど、スツとしたスタイルでクールだなと思いました。頭の回転が早いだろうなと思ったので、難しい言葉話そうだなと予想していたドキドキしてました（笑）

A3 その設定に関しては本人達にはあまり悲観的ではなかったのですが、他の子と変わらないというところ

に気を付けました。戦争というものの実感がなさすぎるかなとか、戦いという悲しいものを悲しく演じないようによく考えていました。

A4 冷静なところ!! 絶対冷静なところ!! それ以外にありますか!?

A5 バラバラという、ひとまとまり。

A6 「女の子」だなど。何も感じるものがなかったのに、後半はイズルを男の子と意識したり、ヤキモチを焼いたり……。可愛らしい顔をするのが多くなりました。

A7 人数も多く年齢層もかなりバラバラでしたが、ボケとつっこみが混在していて、かなり仲の良い現場でした。毎週MJPの現場に行くのが楽しみで、色々な話をしたり聞いたりできて良かったです！

A8 最近では少なくなった2クールという長い期間を、仲間たちとともに作品づくりができ、とても大切なものになりました。相葉くん、池田くんという俳優さんと共演できたことも、とても刺激になりました。

A9 ケイがイズルに、ぼつぼつ

と自分の不安を打ち明けるシーン。あのシーンから、イズルという存在が少しずつ大きくなってきたように思います。

A10 MJPを応援して下さい。皆様、ありがとうございます。私達演者も、新しい試みに挑戦する事ができ、チームラビッツの成長とともに一緒に成長できたと思います。彼らの物語はきつとまだまだ続いていきます。また皆さんにお会いできることを信じています！

アサギ・トシカズ役

浅沼晋太郎

A1 「自分にとって4台目のロボットだ！ やった！」でした（笑）。

A2 ここまでのクールな美形キアラを演じることが少ないので「大丈夫かな？」と思いました。でも、後からザンネン設定を聞いて「あ、なんとかなるか」と（笑）。

A3 演じる前から考えたことは特にありませんでした。むしろ、イズルを演じる相葉くんがどんなトーンで、どんな演技の質で来るのか、その出方を見て、柔軟に合わせていければいいなと思っていました。僕がオーディションで受けた役はイズルとスルガだったのですが、アサギはおのずと初収録の現場で作るしかなかったんです。

A4 僕はアサギと違って胃は強いし、リーダーじゃなくていいと思うタイプなので、全然似てない

です。強いて言うなら現場でお兄ちゃんの立場になりやすいところでしょうか……。まあ、年齢だけは上の立場であることが多いからだと思いますけど……。あとは恋が成就しないところもかな（笑）。

A5 雑草！（笑）。

A6 責任感の強さ、本番の強さ、それから胃の強さ（笑）。手前味噌ではありますが、ザンネン6の中では一番たくましく成長を遂げたキャラだったんじゃないかな、と思います。

A7 出演者全員、相葉くんや池田くんを引っ張ってこう、というより、二人をリスペクトする雰囲気の方が強かったように思います。画の制作状況も素晴らしいので、とても贅沢な環境で演じさせていただきました。

A8 Webラジオではパーソナリティをやらせていただいたこともあって、普段はあまり聞く機会の少ないファンの皆さんやスタッフさんの声をたくさん聞かせていただいたのですが、ラジオが発端になってキャラクターに名前が付いたり、ファンの皆さんがいつの間にか「ちーらび保護者会」という名称になっていたり、BD&DVDのCMが遊び心に富んでいたりと、本当に多くの方に隔々まで愛してもらっているなあと感じました。そんな作品に関わらせていただいたことがとても幸せです。ありがとうございます。

A9 数ある戦場シーンの凄まじさは言わずもがなですが、それだけに、それぞれのキャラクターの心情をほのぼの描いた日常エピソード・12話のインパクトが際立ち

ます。あとは最終話・イズルを引き戻したちーらびの総ツツコミですね。「あれでこそマジエブリー」というシーンだったと思います。

A10 半年間+α、マジエブリを愛してくださって本当にありがとうございます。ご存知の通り、ちーらびたちはまだまだ成長過程、発展途上ですから、引き続き皆さんの愛を注いでいただけたら、何かのあたりに恩返しすることができるとも知れません。ではまた皆さんにご挨拶できるようにすることを祈って。ブラストオフ！

アサギ・ケイ・タマキ・スルガへ

スルガ・アタル役

池田純矢

A1 声優としてキャラクターを演じること自体が初めてだったので、決まったと聞いた最初は、嬉しいとともに、僕で本当に良いのか?と、思っていました。

A2 ミリタリーオタクだし、バカだし、皮肉っぽいし、理屈っぽい、だけど何処か憎めない愛されキャラクターだな、と思いました。

A3 確かにハードな設定ではありましたが、日常のラビッツ達がバカ騒ぎするところや、チームへの信頼などが、随所に盛り込まれていたのが、先ずはキャストの皆さんと仲良くなろうと思

ました。

A4 オタク気質なところは少し似ているかも。何かにハマると突き詰めるまで抜け出せない性格なので。逆に違う所は、自分に絶対の自信を持っているところ。僕にはそこまで自分を信じる事がまだできません。尊敬します!

A5 ひと言がなかなか難しい……。でもあえて例えるならやはり、王道ではありますが、家族なんじゃないでしょうか?

A6 根本はあまり変わりません。だけど、第一印象よりさらに深く、大きく、大好きが増えました。

A7 まさに日常パートのラビッツたちのような雰囲気。アイバッチが天然で、浅兄がツツコミで。唯一違う点があるとすれば、日笠さんが最大のボケ(笑)。

A8 所謂、ロボものというのは大好きですが、この作品には心から感動しました。数十年前の、王道ロボものの色を見事に復興させ、さらに現代の3DCGや作画技術の向上もあいまって、古きと新しきの絶妙な混合! これからのベイスとなっていく作品になってくれたら幸せです。

A9 MJPの収録後は毎回、塩

辛が食べたくなります(笑)。

A10 「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」を応援していただいた皆様、心より感謝しております。ありがとうございます。物語は集結を迎えましたが、まだMJPの物語が全て終わったわけではありません。ラビッツたちはこれからも生きていきます。これからの、皆様の心で彼等を育てていただけたら嬉しく思います。そしていつか、ただいまと言えるときを信じて。本当に、ありがとうございました。

イリエ・タマキ役

井口裕香

A1 とっつっても嬉しかったです! オーディションの時からタマキを演じるのが楽しくて、「あー、この気持ちをオーディションだけで終わらせたくないなあ……」と、思っていたので。あと、平井さんの絵でロボットに乗れるー! っていうことも、とても嬉しかったことのひとつです。

A2 お、おっばい!! おっきいですね。びっくりするくらいおっきいです。あとは、とろろんとした目や口元がかわいいなあ(……)。滑舌が悪くて「なのら」になってしまったり、いかにもおバカそうな表情(笑)。これは、愛すべきおバカ女子だ! とワクワクしました。

A3 うーん、そうですね……。あまり深く考えていないです! 確かにハードな設定で、悲しいこ

となのですが、タマキはあまり深く考える子じゃないですよ。そこに関しては、ザンネン5の中でも特に、タマキはどちらかというと本能で生きている子なので、過去のことや辛いことをあまり考えず、気にせず、今を生きて! っていうところを大切に演じました。ポジティブに!

A4 おっば……なんでもありません……。なんでしょうね。本能で生きているところは、似ている気がします! あと白米と塩辛が好きなのところ。ちよっと滑舌が悪いところ。甘えん坊なところ。そうですね、おっばい以外ほとんど似てますね!!

A5 仲良し兄妹たち!

A6 少し成長したかな、と思います。パトリックの死や、たくさんの戦いのなかで、仲間の大切さ

や命の大切さ、自分達はなぜ戦っているのか……色々なことを思い、考える機会が増えたからね。後半につれて、キリッとした表情をすることも増えました!

A7 たのしかったで……! 多人数での収録でしたが、毎回あつという間に終わってしまいうんですね。それだけ皆、作品の魅力に引き込まれて集中してアフレコしていたんです! オリジナル作品なので、キャストの皆も先の展開がわからないから、現場で次回の台本を買っては、わーきやー言っていました。

A8 オリジナル作品で、毎回ワクワクドキドキしながら台本を読み、マイクの前に立たせていた……! キヤストの皆さんも豪華で、先輩方にしっかり支えていただきつつ、相葉くんや池

田くんのように声優初主演、初挑戦の俳優さん達と一緒に芝居できたことが本当に刺激的でした!

A9 タマキとケイが広報活動としてアイドルになった回は、ほっこりして特に印象に残っています。あの回で、タマキとケイの距離が縮まりましたよね。ケイ役の、大好きなひよっち(日笠さん)と二人でいっぱい掛け合いできたのも、個人的に嬉しかったです!

A10 応援してくださって、ありがとうございます。あ! という間の2クールでした。まだまだ戦いは終わらない! という未来を感じさせる終わり方でしたし、またいつかどこかでザンネン5の勇姿を見れることを、演じれることを願っています!! また、いつか! 本当にありがとうございます! なのら!!

銀河機攻隊
マジエスティック
ファイブ
OFFICIAL ARCHIVE

カバーイラスト
原画：平井久司
仕上げ：伊藤裕香
レッド5イラスト：谷 裕司
撮影：桑野貴文

構成・執筆
河合宏之

執筆
星 馨介 坂井由人 坂井直人

執筆協力
飯田敦子

装丁・本文デザイン
藤居雪子 (I'll Products)

デザイン
森田篤成 小宮由美子 小倉誉菜 岡田 緑
都合靖之 古敷谷あゆみ 大下哲郎
(I'll Products)

編集
藤原遼太郎

編集協力
前田絵莉香

協力（敬称略・順不同）
フィールズ 創通 東宝
動画工房 オレンジ デルファイサウンド

発行人
原田 修

編集人
串田 誠

発行所
株式会社一迅社
〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
03-5312-6132（編集部） 03-5312-6150（販売部）

ISBN 978-4-7580-1347-5 Printed in JAPAN

©創通・フィールズ／MJP製作委員会
©一迅社